

ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

16.2.95
Kč 24,-
40
SK 30,-
DM 2,-

EXCALIBUR



TÉMĚŘ 10 000 PŘEDPLATITELŮ VÍ, PROČ...

■ **zasílání** ve speciální modré fólii ■ **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného ■ **avizo** - na adresce Vás budeme informovat o stavu Vašeho předplatného ■ **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplatné čísla * ■ **levnější Excalibur a Level** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč (jen ČR) ■ **čas** - odesíláme jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích ■ **zmrazená cena** - ručíme za to že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství ■ **Žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace ■ **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně po skytně po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **

pokud předplacené čísla neobdržíte, záručíme jeho opětovné záslužné odplacení včetně výplatu předplatného na čísle 18 Kč a vzdáloky u her v ceně nad 1 100 Kč, či sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u her do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP všechny výrobky firmy Games World poskytuje kvalitní a odpovídající výrobní standardy, nemůžeme vyloučit možné malostné i větší následné problamy a škody vzniklé při provozování programového vybavení zakoupeného u firmy Games World nebo za případné nedodržení závazku firmy Games World.

... A JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR (LEVEL)?

Česká republika:

1 číslo Excaliburu: 18 Kč

12 čísel Excaliburu: 12 x 18 = 216 Kč

24 čísel Excaliburu: 24 x 18 = 432 Kč

1 číslo Levelu: 22,50 Kč

6 čísel Levelu: 6 x 22,50 = 135 Kč

12 čísel Levelu: 12 x 22,50 = 270 Kč

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplatěte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/66 71 23 16** od 09. hod do 16. hod.

Slovenská republika:

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K. Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplatěte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

1 číslo Excaliburu: 30 Sk

12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360 Sk

24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720 Sk

1 číslo Levelu: 40 Sk

6 čísel Levelu: 6 x 40 = 240 Sk

12 čísel Levelu: 12 x 40 = 480 Sk

INFORMACE PRO SOUČASNÉ PŘEDPLATITELE

Struktura samolepky:

Druhý řádek Vás informuje o stavu Vašeho předplatného. Předplatné můžete kdykoliv prodloužit uhrazením příslušné částky na další předplatitelské období (viz ...jak si předplatit...). Pokud se v druhém řádku objeví „Předplatné vyčerpáno“, znamená to, že pokud chcete dostávat další čísla, je nutné, abyste úhradu provedli co nejrychleji. V tomto řádku se mohou objevovat také další důležité informace.

NOVINKY VÝPLATNÉ

(Předpl. do: E61) číslo předplatitele
Firma Jméno Příjmení
PSČ Město

obsah zásilky

Upozornění: Říďte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmírkách mohou být v příštím čísle změněny.

Vážená redakce,

jsem poměrně pravidelným čtenářem (chybi mi 3 čísla) Vašeho časopisu a proto jsem uvítal informaci v č. 23, že na Vašich stránkách uvedete něco i o 8-bitech. Mám didaktik M a doufal jsem, že se dozvím o nových hrách pro tento typ počítače. Bohužel do dnešního dne postrádám informace o těchto počítačích.

Proto Vás prosím, zda byste se mohli také věnovat ve Vašem časopisu 8-bitovým počítačům a nebo mi alespoň sdělit adresy prodejců her na Didaktik M.

R. Matoušek

Je nám líto. Doby 8-bitů, jakkoli byly krásné, již minuly. My proto musíme jít s dobou a věnovat se současným nejrozšířenějším počítačům.

Pozn.: Není to tak jisté, záleží především na Vás, čtenářích Excaliburu, o jakých počítačích chcete, abychom psali. Proto pokud ještě existujete, Vy další uživatelé 8-bitových počítačů, pište, pište do redakce a pokud Vás bude dostaček, tak určitě nebudou v rozšířeném 52 stránkovém Excaliburu nějaké ty 8-bitové stránky chybět. -ml-

Vážená redakcia Excaliburu

Už dlhí čas som vaším predplatiteľom. Ste perfektný časopis!!! Určite sa vyznáte v počítačoch lepšie než ja a tak by som vás prosil oradu:

① Dajú sa hrať hry ako napr.: Gabriel Knight, Doom, Dune 2, TFX, Tie Fighter, Mortal Kombat a iné, na počítači 486 DX2/66 MHz so sbernicou PCI ?

② Je lepšia zvuk. karta Soundblaster 16 ASP alebo Sound Galaxy NX PRO 16 EXTRA ?

Vopred vám děkujiem.

S pozdravem Braňo D. Piešťany

Ahoj Braňo, odpověď na první otázku bude velmi snadná. Možná mi to nebude uvěřeno, ale zmiňné hry (i jiné) se na této konfiguraci hrát dají!!! (Shodou okolnosti, mám doma něco podobného - problémů jsem nezakusil).

SB 16 ASP má jednu nesporou výhodu oproti Sound Galaxy. Je totiž originálním výtvorem firmy Creative Labs. Většina novějších her totiž vyžaduje Sound Blaster právě firmy Creative Labs. Pro kompatibilní zvukové karty je připravena možnost SB Clone; nejdříve na to, že kvalita hudby bude nesporně horší, je možné, že

vám ani tento „klon“ nebude fungovat.

Ahoj Excalibre!

Předem mého dopisu Vám říkám (popř. piš - Muddok-), že sem dobrej a že sem z Ameriky. Také Bacha!

Mám chudé rodiče a tak bych chtěl, abyste mi koupili Pisičko. Až mi ho budete kupovat, nezapomeňte, že minimální konfigurace je: (následuje zdlouhavý popis, dovolil jsem si ho poněkud vynechat - Muddok-) K tomu samozřejmě nahrájte všechny hry, co máte v redakci. Ani neváte, jak mě potěšíte.

Co v redakci nového? Šlapete (ráno do práce)?

-ml- je zatraceně vtipnej

Score je lepší!

Já sem lepší.

Kolik to stojí?

Byl jednou jeden král...šíp ho však profal. Střepinkový soud je



hovadina, protože to je blé a já to nerad horké (pozoruhodně inteligentní argument - Muddok-)...Hoňte... Hoňte... kance po lesech a chodte do Comicu... maj tam dobrou literaturu... Cuningbach je... Inos čda, yetti... sem zlej... a k tomu splachovací cariath ganuch trymllyd bwystli... souvět jednoduché Již v době praslovaneské... já rád trávu a Jima Morrisna. Byli ste na Woodstocku?... ledňáček je nejlepší... Chcete fidorku?... Doom je satanistické a plné subliminálních efektů... Četli už ste Everville vod Barkera? Je to dobré. Já sem dobré.

Tak čau D.P. z Prahy (říkejte mi prezervativ)

P.S. 58% her má skryté efekty

Bože, kam to ten svět spěje? Otisknutí tohoto dopisu má být prosbou k vám, čtenářům, nikdy nám nic podobného nepište!!! Milé Dopravní Podniky (automata na kondomy?), nesmírně. Tě všichni obdivujeme za tvůj divukrásný a vyspělý sloh. Bohužel, „pi-

sička“ do Ameriky neposláme.

Na rozdíl od Tebe, je ml. občas vtipní. Nikak ti nevymluvám tvůj názor, co se onoho časopisu týče. Děláš mu výbornou reklamu. Druhá část dopisu (asociační text ve stylu zkouřeného Jima MORRISONA) je snad ještě hezčí. Držíme Ti palce, ať ti to na tom oddělení pro egocentrické maniakální šilence dlouho vydrží. Na závěr soutěž pro čtenáře. Kdo z vás první zjistí, co je „subliminální“ a zašle nám korespondenční lístek na adresu redakce, vyhrává originál výše zmíněného dopisu. Nezapomeňte připsat do rohu lístku heslo „ŠAŠEK“.

ad P.S. - Tvůj dopis také

Amigo dotaz

Vážená redakce, s Excaliburem jsem spokojen, ale potřeboval bych poradit s instalací „Heimdall 2“ a „Hired Guns“ na harddisk (vlastním AMIGU 500, 4 MB FAST, 80 MB HDD, 512 kB CHIP). Konkrétně „Heimdall 2“ mě rozčívuje svým držím hlášením „2 MB free memory needed...“

Závěrem ještě malý dotaz: nestalo by za pokus zveřejnit anketu „Proč tolik pisatelů používá místo svého jména anglický pseudonym?... Připadá mi to jako klasická schizofrenie: normálně jsem Franta, u počítače ovšem „Head Destroyer...“ Korunu tomu všemu nasadil jistý Karel, kterého jsme s kolegou objevili v jednom HI-SCORE na jeho PC: Karel, Mistress of Dark (pokud je ovšem zmíněný Karel transvestita, omlouvám se mu).

S pozdravem Pavel Zlámal, Olomooc

Instalace Hired Guns na harddisk musí proběhnout přímo z instalacích disket k tomu zhotovených. Nelze ani překopírovat hru přímo z počítače do počítače, neboť program si při instalaci otestuje konfiguraci systému na kterém je spouštěn a podle toho instalace proběhne. Mimo to si nejsem jist, zdali hra nevyžaduje pro instalaci na harddisk 1 MB Chip ram, což je častým problémem u Amigy 500. Podobná situace je zřejmě i u Heimdalla 2. Nic ti nepomůže ani 4 MB Fast když hra vyžaduje Chip ram.

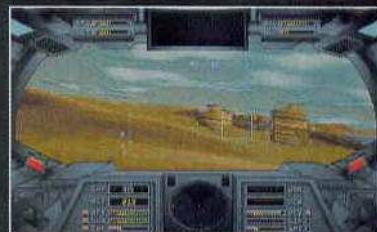
Pseudonym je věci zajímavou a částečně mi nezbyvá než s tebou souhlasit. Normálně jsem Honza ale jinak šéfredaktor.

JKL ■

RUBRIKY

DOPISY	3
OBSAH	3
HITPARÁDA	5
PLAKÁT	18-19

RECENZE



ADDGAR	31
CANNON FODDER 2	28
CREATURE SHOCK	10
DESCENT	6
DRAGONSTONE	16
HERETIC	21
MAGIC CARPET	24
MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE	14
MAVLIN - VESMÍRNÝ ÚNÍK!	31
NASCAR RACING	26
NOVASTORM	27
ONE MUST FALL 2097	11
REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL	22
RETRIBUTION	8
THE LION KING	9
TRANSPORT TYCOON	12
WACKY WHEELS	25
ZEEWOLF	15



NÁVODY

JOURNEYMAN PROJECT	32
RETRIBUTION	34

INZERCE

AMIGA INFO	29
ATLANTIDA	30
GAMES WORLD	30
JRC	30, 36
PROCA	17
VOCHOZKA TRADING	29

PŘÍSTŘÍ ČÍSLO VYJDE 1. BŘEZNA

REDAKCE: Tomáš Mrkvíčka (Hauel P. Tickwa), Václav Pro-vazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Gena-gen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlem (Muddok).

PŘÍSPĚVATELÉ: Tomáš Jungwirth (Toker), Martin Skor-pík (Šnorchl), Petr Voschůžka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florián (Roger T), Michal Franěk (Mrkvosav Pytlík), Marek Rů-žička (Marek), Karel Taufman (Jakub Rezek (Wily), Radek Švarc (Ali).

ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21 Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.

GRAFICKÁ UPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodávaných záštit je povolen Redistribution postního přepravy Praha č. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIC 47 129.

ROZŠÍŘENÍ: PNS, soukromí distributori, PC-Online a JRC.

PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21 Praha 1.

Tel: 02/66712315 (pop. 9-16 hod.), zájemník + fax 02/66712318.

ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávanie nov. zás. povolenie RPP.

Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č. 365/94.

PŘEDPLATNÉ PRO SR: LK Permanent, tel: 07/289053.

COPYRIGHT © Popular Computer Publishing, 1994.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část nejen byl reprodukována, uchovávána v režijním systému nebo díleno jinakému způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Ceny inzerce v Excaliburu

Celá strana color (210 x 297 mm) 20.625 Kč !!!

Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.

Na vyžádání zašleme Souhrn informací pro inzerenty

Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava

ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě

ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav

ATLANTIDA, Slezská 48, Praha 2

CONSUL, Pálenická 28, Plzeň

GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6

KLUB 602, Martinská 5, Praha 1

KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1

TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frydek - Mistek

VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Písek

VOCHOZKA TRADING, Bolzanova 42, Brno (od 1.3.95)

Předplatné - samé výhody:

■ čas - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům

min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích

■ zaslání ve speciální modré fólii

■ zdarma doručení předplacených čísel včetně poštovného

■ zmrzlená cena - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství

■ garance dodávky - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla *

■ avizo - včas Vám nabídnete prodloužení předplatného na další čísla

■ žádné riziko - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoli penalizace

■ super slevy na hry - po uhranení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **

■ levnější Excalibur - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč

■ Excalibur I pro čtenáře ze Slovenska

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk.

Návod: Na složku typu C (k sehnání na poště) napište adresu: L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p.

č. 4, 834 14 Bratislava 34. Čitelně vyplňte adresu,

na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na

zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srovnatelně a či-

telně napište, jaká čísla si předplácíte, vynášobte je-

jich počet cenou a sečteťte. Zaplatěte na nejbližší poš-

tu. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace

o předplatném v SR na tel. čísle 07/28 90 59.

pokud předplacená čísla neobdržíte, zahleďte jeho opětovné zaslání

** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobu

u hry v ceně nad 1 000 Kč a hry do 500 Kč v ceně od 500 do 1 000 Kč je

sleva 100 Kč a hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila,

že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovým standardům, nemůžeme za pravé, nepravé, náhodné nebo následné problémy a škody

zvázané k používání programového vybavení zakoupenému u firmy Games

World, nebo za případné neobdržení závazku firmy Games World.

Vážená redakce EXCALIBUR!

I když Vám momentálně piše /zatím/ "pařan teoretik.", možná, že Vám může dát několik podnětů ke zkvalitnění Vašeho časopisu.

Excalibur jsem si koupil náhodou ještě minulý rok a hned mě chytal. Chtěl jsem si pak koupit další číslo, ale k Vaši smůle jsem sehnal jen SCORE. Ted' kupuji oba časopisy, ale o tom jsem vlastně psát nechátl.

Tedy k věci. Podle mého názoru, oba časopisy postrádají aspoň jednu stránku věnovanou nám - pařanům teoretikům či lépe řečeno začátečníkům. Snad mi nechcete tvrdit, že okruh hracích maniaků se již uzavřel? Takže, mám Vás časopis, peníze, chci hrát, ale na čem? Jakým způsobem peníze využít a nevyhazovat třeba za příslušenství, která v brzké době např. kapacitně vůbec nevyužívají? Je k hrani lepší počítač (nikoli, k hrani je lepší plyšový medvěd a kuchyňský mixér -Muddok-) /např. PC/ za 30000,- nebo za 40000,- nebo mi úplně stačí ten za 25000,-? To samé bych chtěl vědět o zvukových kartách, myších... Která firma má počítače nejspolehlivější? Žijeme přece v době, kdy vám někdo klidně nabídne počítač za slušnou sumu a přitom ho našel na německém smetišti /samořejmě ho trochu opravil/.

Takže, kdo jiný mi může lépe poradit než Vy, zkušení pařani, kteří máte velké množství vlastních zkušeností. Jaká technika se osvědčila třeba Vám? Inzeráty mi moc neporadí a i pánové z "počítačových obchodů", mají asi jiné zaměření než hry. Nebo nabídnete inzerentům, aby místo nic neříkajících inzerátů, poskytli raději článek /placený/ o své firmě, co může hráčům nabídnout atd.

Díky za pozornost

Petr Hrbek, Frenštát p.R.

Tento nesporně zajímavý nápad se bohužel nezdá být realizovatelný. Důvodů k této domněnce je několik. Předně, Excalibur se zabývá především počítačovými hrami, tj. softwarem a nikoli hardwarem. Za tímto účelem jsou v naší republice vydávány jiné časopisy - např. CHIP. Nepopírám, že kruh zasvěcených počítačovým hram ještě zdaleka není uzavřen, ale jednoznačně charakterizovat kvalitu výrobků v jednotlivých prodejnách je nemožné; pokud máte na mysli firmu produkující hardware, platí zde heslo "čím větší cena, tím větší kvalita." Kdyby inzerenti informovali o vlastní nabídce, ne-

byly by objektivní a tudiž hodnota informací jimi poskytovaných by se rovnala nule.

Muddok

Jestliže si po přečtení této několika řádků jdeš odhlásit předplatné, tak zadržte. V brzké době se chystá několik rubrik, které by i vám začínajícím (pařanům teoretikům) měly pomoci ve výběru nejen správného počítače, ale i dalších komponent s hrami úzce souvisejícími.

JKL

Vylepšené CD

Čau redakce Excalibru, tak jednou, zčistajasna mě haluz proletěnou oknem triskla do hlavy, stočila se k joysticku a než jsem ji mohl zastavit, vystřelila pár Hellfirů a dohrála poslední misi v CD Commandové. Jelikož už nemám co hrát, rozhodl jsem se vám napsat. Ve schránce mi přistálo poslední číslo Excalibru (38) a já s údivem zjistil, že je 13.1. 199několik. A hele, na obálce je napsáno, že mám Ex. předplacený až do 42. čísla. Hmmmm...

Já nevím jak vám, ale mě připomíná úvodní obrázek spiše vojáka z filmu Vysoká cena zlata než superhrdiny bojovou misi. Hned po otevření mě šokoval hrdý nápis "Příští číslo vyjde 1. ledna... Otáčím list a znova si prohlížím úvodní obrázek a hle, datum výstupu 16.1.95.



V duchu si říkám: já jsem se asi zbláznil. A jakoby v odpověď vidím na obrazovce nápis "Beru na vědomí... Hm... Ale teď už k obsahu. Preview celkem ujde. To mě tak připomíná... Asi před měsícem jsem byl ve Vídni a odtamtud si přivezl tlustý herní časopis. A v něm diskety. A na nich noví lumici. Super. Přibyla funkce a používaci balíčky (Huh? -Muddok-) Super. Škoda, že jen pár levelů. Lumici jsou větší. Ale v Ex. ani zmínka. Ani, že se něco chystá. Ostuda! ... Hry celkem dobrý (ale na to, že je to skoro všechno na CD, ...nic moc). Až na The Grandest Fleet. Takovou grafiku bych zvládl i já v Želva paintu III. Hmmmm...

Jak je vidět, vaše úroveň o něco poklesla (oproti např. Ex.21). Zkuste dávat více strategií. Uvitl jsem přeformování radakce. Nevim kde, ale někde jste tvrdili, že nejde připojit CD (myslím tím určené k přehrávání pisniček) k počítači jako CD-ROM, musím vás zklamat,

jde. Po drobnějších úpravách jsem to svoje připojil k počítači jako sekundární mechaniku CD-ROM a funguje (ale radši to po mně nezkoušejte). Kvalita je sice mizerná, ale zkusil jsem na tom i jednu dvojCDčkovskou hru, a řeknu vám, celkem dobrý. Nemusí se CD kolečka vyměňovat. Ale pro méně zkušené elektroniky doporučuji si radši to CD-ROM kupit. A to je asi tak všechno. Čau u dalších čísel se těší.

DOG

P.S. Muddok? Jako bych to již někde slyšel. Nechodíš náhodou do Laser Game na Arběsák?

Zdar DOGU, díky za dopis. Jako všechno na tomto světě, nic není perfektní (vyjma filmu "ČETA"). Tak se také stalo, že došlo k několika drobným nedopatřením jako je např. to, o kterém píšeš. Po zmatcích ke konci roku byl vypracován nový časový harmonogram, podle něhož Ex.38 vyšel naprostě přesně. Zapomnělo se, bohužel, přepsat datum v pravém dolním rohu třetí stránky. To, že Ti Ex. došel před oficiálním datem vydání, můžeš považovat za privilegium dané Tvým předplatným. Obrázek na titulní stránce je další sporná věc. Jedni píší, že se jím tyto kresby libí, druzí naopak. Hratelně demo na lumičky jsme už také hráli, ale čekáme na "plnou" verzi. V čísle je celkem 16 recenzí a jen 5 z nich je na CD.

ad P.S. Abych byl upřímný, několikrát jsem se tam již letmo zastavil.

Muddok

Hej čtenáři! Zde vidiš výkvet ryze českých podmínek. Myslím že je to světové unikum CD-ROM postavený z audio CD. Když nepočítám těch několika hybridních walkman-CD k tomu přímo určených, tak je nutno podotknout, že tato amatérská přestavba si žádá náležitěho uznání. Jen tak dál. Hrabejte se ve svých počítačích, mixerech, kalkulačkách a domácích vysavačích. Jednoho dne, kdo vě, se snad i na měsíc takto dostaneme!

Amiga 600?

Vážená redakce Excaliburu. Váš časopis je prostě EXBOMBA!!! Dopsud jsem vlastnil C 64. Nyní bych si rád koupil jiný počítač. Vážně přemýšlím o AMIGE 600. Jenže, zde začaly mě problémy. Spousta mojich kamarádů mi říká, že AMIGA 600 není kompatibilní s AMIGOU 500 a 500+. Když např. uvádíte u her, že jsou určeny na AMIGU 500 nevím, zda jdou spustit na AMIGE 600. Velice se mi libí letecké simulátory

a proto Vás prosím jestli nějaké neznáte na AMIGU 600.
Velice Vás prosím o POMOC!!!
S pozdravem Váš velký čtenář
Perry

Amiga 600 se díky svému novému systému 2.0 poněkud liší od běžné "pětistovky". Také základní paměť je 1 MB Chip RAM. Některé programy vyžadují Fast RAM proto skutečně nefungují. Určitou pomocí je zakoupení přídavné paměti, speciálně pro A600 určené. Ani tak se některé starší programové produkty nepodaří na A600 spustit. Proto mám pro Tebe doporučení. Pokud chceš lepší Amigu než A500, trochu si počkej a kup si radši Amigu 1200, u které její výhody již značně převyšují určitou nekompatibilitu. Těch několik málo starých her už má i své AGA předělávky nebo jsou pro ně napsány speciální sharewarové programy upravující starší hry tak, aby fungovaly i na A1200, popřípadě šířně snadno nainstalovat na harddisk. Jsi-li náročnější, tak letecké simulátory tvá A1200 zvládne lépe než A500 či 600. Velké množství simulátorů rozšířených nejen zpracováním, ale i kvalitou, naleznáš ve starších číslech Ex. Z poslední doby si vzpomenu sradn jen na Overlorda či Armour Geddon 2. 95 % těch her (pokud se nejedná o AGA verze) bude fungovat i na A600. Jsi-li ale opravdu náročný a na počítači nechceš nic jiného než jen létat a létat, poříď si PC ale min. 486.

JKL ■

LEVEL

Milá redakce Excaliburu

Jmenuji se Daniel Novák a jsem nováčkem odebíráni Excaliburu. Chtěl bych se zeptat, co je to level. Našel jsem to v objednávce a proto vám pišu. Váš časopis se mně velmi líbí a chtěl bych se zeptat, zda byste nemohli uveřejnit hru PRINCE II

Děkuji. Prosím vás odepíšte.

Level, v anglickém jazyce slovo znamenající úroveň. V jazyce českém toto slovo nyní získává trochu pejorativní význam.

Je to totiž nový časopis našeho vydavatelství o brutálních pařanech a jejich zálibách a také hrách atd. Rozhodně nedoporučuji.

JKL ■

System Shock

Zdar redakce,

obyčejně jsem strašně liny, ale po měsíci relaxace, tvrdého duševního uklidňování a několika deprezivních ??? (nepřečtu -Muddok-) jsem

se přece jen donutil zvednout pero a něco vám napsat a tak můžete klidně oslavovat. Nejdřív trocha kritiky. Jste dobrí. Dále tu pro vás mám dvě otázky:

1. Co mám udělat v DOOMovi II ve tříčátem levelu?
2. Dají se ve WING COMMANDERovi II nějak vyzvednout katapultovaní piloti?

Na závěr bych vám chtěl poslat cheat na superheru SYSTEM SHOCK (pokud ho ovšem už neznáte).

Stačí nalézt jednu baterku nebo krabičku první pomoci a položit ji před sebe na zem. Potom klikněte pravým tlačítkem na nějakou věc, kterou máte právě v batohu, jakou byste ji chtěli vyhodit. Kursor myši se promění v obrázek věci. Taktéž přeměněným kursorem klikněte dvakrát levým tlačítkem na věci, které jste položili. Energie nebo zdraví se vám doplní a věci zůstanou stálou na zemi. Taktéž je můžete používat do omrzení a musíš uznat, že se to docela hodí. Do vaší ankety bych rád zaslal hlas právě na hru SYSTEM SHOCK.

Váš mutant

Dipstick Chojin



Čau mutanti, díky za ten fantastický cheat na SYSTEM SHOCKa. Tato hra patřila jeden čas ke Genagenovým oblíbenějším. Želbohu, cheat přichází pozdě (Genagen již SS dohrál). Na oslavu jsme pozřeli nějakou tu láhev šampaňského a snědli chlebíčky s krabem.

ad 1 - Po patrech se dostanu nahoru k přepinači. Po přepnutí už musíš jen běžet dolů, přivolat si sloup a až sjede dolů, rychle nastup. Na stěně proti tobě se nachází hlava monstra s otvorem, ze kterého občas cosi vylétní. Až bude sloup s tebou v odpovídající výšce (ne až nahore) vystřel raketu do otvoru a vítězství tě nemine. (Jestli se ovšem nemineš ty.)

ad 2 - Jestli se chceš zachránit, musíš se, ještě před tím než se tvá raketa změní v bezcenné trosky, katapultovat. Pak jen zodpovíš na otázku zda chceš neúspěšnou misi opakovat a po té tě mateřská loď sama vyzvedne.

Mimořadem není Dipstick Chojin cheat na Rise of Triad?

JKL a MUDDOK ■

77

Nazdar Excalibure

Zakoupil jsem si hru 7 dní a 7 nocí. Dostal jsem Jasminu do postele, ale nikdy nedosáhnu vyrcholení. Zkoušel jsem vypnout turbo, ale nic nepomohlo. Prosím pomozte. Jinak jste docela dobrý, ale nemám rád války mezi PC a AMIGOU

Váš milovaný FRANZIMOR!!!

Zkus linku důvěry nebo poradnu Brava.

MUDDOK ■

Ahoj Excalibure!

Píšu vám, protože jsem příšem vztěklej a nemám co dělat. No jen si představte, programuji v Amosu a každou chvíli mi to trošku prskne a mně najednou nereakuje klávesnice nebo se mi celý počítač na chvíli vypne. Hrůza, celý nervní jsem to zkoušel vydržet, ale po páté jsem to vzdal a nahrál Fastray /tvorba 3D obrázků/. Všechny kabely jsem očistil a zapojil znova a snažil se uklidnit vytvářením obrázku. Asi po půl hodiny jsem byl hotov a teď byl na řadě počítač. Jestli Fastray znáte, tak víte, že se obraz běžně vypočítává dvě hodiny a jestli ho neznáte, tak to teď víte také.

No ale abych to dopovíděl, tak sedím a sleduji jak se vše krásně objevuje na obrazovce. Uplynula hodinka, půlka obrazu je vykreslena - a najednou blik a tam, kde bylo stavení je jen spousta zrnění. /to jako na obrazovce/

Moc jsem se ovládal a tak jsem bušil jen do postele, polštářů a skříní. Amiga byla ušetřena, ale to neznamená, že si to bude dovolat znova, já měl totiž příšerná nutkání rozsekat ji paličkou na maso. Vim, násilií nevede k ničemu, ale vysvětluje to mému adrenalinu.

Celkem se mi teď ulevilo a tak vám ještě řeknu, že jste super časák - tj. jediný, který čtu celý. Hlavně, prosím vás, nepřestávejte psát pro Amigu, je to dobrá mašina a i když mne někdy příšerně naštve, mám ji rád.

S pozdravem

David Mach, Kladno

Ahoj Davide, součitím s tebou ve všech tvých trublích, ale mohu ti doporučit jediné: zapomeň na Amigu a dej se na kariéru básnickou. Nemusíš se obávat. Myslím, že to mohu slíbit za celou amigistickou frakci redakce (tj. JKL, WotaN a Lewis), na Amigu se psát bude, a hojně.

MUDDOK ■

Každý došly hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády.

PC

1. Doom II, ID Soft
2. Doom, ID Soft
3. TFX, Digital Image Design
4. Dune II, Westwood
5. Battle Isle II, Blue Byte
6. Lands of Lore, Westwood
7. UFO, Microprose
8. Mortal Kombat, Virgin
9. System Shock, Origin
10. Ultima VIII, Origin

AMIGA

1. The Settlers, Blue Byte
2. Cannon Fodder, Sensible software
3. Dune II, Westwood
4. Banshee, Core Design
5. Black Crypt, Raven software
6. K240, Gremlin
7. Perihelion, Psygnosis
8. Ishar II, Silmarils
9. UFO, Microprose
10. Skeleton Krew, Core Design

ST

1. Cannon Fodder, Sensible software
2. Ishar III, Silmarils
3. Sensible Soccer Int. Edition, Sensible software
4. Starball, Volume 11 Development
5. Tower Power, Johnnie Chan
6. Crazy Cars III, Titus
7. Beast Lord, Grandslam
8. Elite II - Frontier, Gametek
9. Ishar II, Silmarils
10. War in the Gulf, Empire

EXCALIBUR

1. Inferno, Ocean
2. Warcraft, Blizzard Entertainment
3. System Shock, Origin
4. Cannon Fodder 2, 21st Entertainment
5. Doom II, ID Soft
6. Quarantine, Gametek
7. Jungle Strike, Gremlin
8. Transport Tycoon, Microprose
9. Master of Magic, Microprose
10. Magic Carpet, Bullfrog
11. Tie Fighter, Lucas Arts
12. Pacific Strike, Origin
13. K240, Gremlin
14. The Settlers, Blue Byte
15. Battle Isle II, Blue Byte
16. FIFA Soccer, Electronic Arts
17. Pinball Fantasies, 21st Entertainment
18. Armored Fist, Novologic
19. Alien Legacy, Dynamix
20. Holy Mission, Wizard's Company

Descent

WOLFENSTEIN? Hmm, moc fašistů. DOOM? Moc krve. Pak tedy zbývá jen DESCENT!

Kdo nehraje Dooma s námi, hraje ho proti nám (po sítí, samozřejmě). A kdo ho nehraje vůbec, ten musí hrát Descent.

Z předcházejícího textu by většina z vás měla vytušit, že hra Descent je pravděpodobně podobná Doomovi. Z nadšení, které z úvodních vět číši, je poznat, že Descent není žádná další trapná Doomova napodobenina, ale něco extra. A proč je tak extra, to se dozvite z následujícího popisu hry, který ovšem bude klást vysoké nároky na vaši představivost.

Představte si Dooma (panáčka). Pěkný?



To je dobré. Nyní ho vymažte a místo něj si představte sedivou raketku. Paráda. Tato raketka se pohybuje v temných chodbách, jak svíslých, tak vodorovných, ale i těch ostatních (tj. svíslé vodorovných). Teď si představte vzduch, odečtěte ho z prostoru kolem raketky a dostanete vzduchoprázdro. Totéž udělejte i s gravitační silou tak, aby byla nulová. Tim jste získali věrohodný obraz vesmírných dolů, ve kterých se hra odehrává. Ještě schází bližší určení děje, a proto si představte celou tuto situaci v roce 2132 n.l. Jelikož je nyní obraz úplný, tak se vám pokusím popsat důvod tohoto postavení.

V roce 2132 ovládá dříve bezvýznamná rasa pozemštanů velkou část okolního vesmíru. Osidluje světy vhodné pro život, buduje zde města a továrny, které zpracovávají nerosty dobývané z dolů na jiných planetách. V těchto dolech nepracují lidé, ale roboti, kteří díky své vysoké životnosti, sile a odolnosti vydělávají lidstvu velké peníze. Nastane však problém. Roboty začně ovládat jiná neznámá inteligence, která jejich pracovních laserů a bomb využívá jako útočných a obsazuje jimi doly. Pozemštané vyšlou čety techniků a vojáků, kteří mají roboty zneškodnit a opravit, jenže

všichni jsou buď zabiti, nebo uvězněni a lidstvo musí naplánovat další odvetnou

mapové a o proti Doomovi se zdá mnohem jemnější. Je to dáno také tim, že stěny



akci. Vyrobi raketku ne nepodobnou důlní robotům, jenže tu bude ovládat člověk, další z „dobrovolníků“, mezi které patřili i ti technici z první várky, a vyšlou ji přímo do obsazených šachet vesmírných dolů. Jejím úkolem je zachránit zajaté vojáky a techniky, zničit co největší počet „vzbouřených“ robotů a zničit hlavní reaktory, které doly udržují v chodu. Toto musí raketa opakovat do té doby, než bude zničena ona, nebo všechny napadené doly.

Prostředi, ve kterém se pohybujete, je bit-

se skládají převážně z odstínů šedi, a těch je mnohem více než odstínů Doomových zeleno - šedo - červených stěn. Stěny nejsou však pouze šedé, ale tu a tam spatříte obrazovku monitoru, výstražný nápis, ukazatel, lávu a nebo rozrušeného důlního robota. Vaše raketka se může pohybovat všemi směry, které nám nás trojzřídměrný svět nabízí. Znamená to, že můžete letět nahoru, dolu, doprava, rovně, šikmo vlevo dolu a při tom couvat, ale v žádné případě nedokážete cestovat časem, natož časoprostorem. Vaše raketa je schopna „přisát“ se na strop, stěnu nebo podlahu a po ni se pohybovat stejně přirozeně, jako já po chodníku (no, upřímně řečeno, tak nepřirozený pohyb jsem ještě neviděl, a proto radši jezdím na kolobězce nebo na sáňkách).

Když Descent spustíte, objeví se obdivu-



hodně rozsáhlé menu, obsahující jak standardní funkce (Load Game, New Game, Quit Game), tak nestandardní (Change Pilot, High Scores apod.). Pokud se rozhodnete hrát hru po sítí (což také lze), tak k plné popsané obrazovce ještě několik řádek přibude. Hra vše hráčů má, podobně jako v Doomovi, několik odrůd. První tvoří spo-

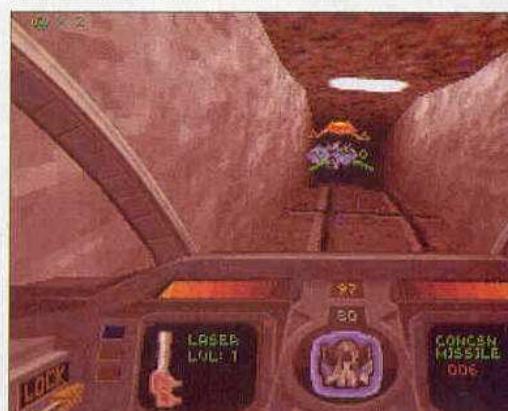
z Doomu). Můžete, respektive měli byste také spatřit modré kosmonauty, kteří mávají ručičkami jako idioti, ale jelikož představují zajatce snažící se o upoutání vaši pozornosti, tak je to celkem omluvitelné. Většina lidí, kteří tuto hru hráli, si myslí, že jsou nesmrtelní a klidně do nich střílejí lasery, ale není to tak. Nejsou nesmrtelní,

jednotvárnost nepřátel, a abych se vyjádřil za sebe, mnohem přirozenější a realističtější mě připadá stříleba do „růžových prasat“ z Doma, nebo fašistů z Wolfa, ale na druhou stranu tato hra jistě potěší lidí, kteří nesnáší pohled na krev, jelikož tu zde neuvidíte ani omylem. Roboti přeče krev nemají. Již jsem řekl, že ztráta orientace není v Descentu žádnou zvláštností, a proto zde autoři zanechali dokonale vytvořenou automapu. Chodby v ní jsou vidět z 3D pohledu, můžete si s ní jakkoliv otáčet, můžete si ji přiblížovat a oddalovat, no prostě paráda. Jenže přes všechnu dokonalost věnovanou 3D pohledu se tak trochu pozapomnělo na základní funkci map,



lečné procházení bludiště, druhou klasický DEATHMATCH a třetí týmová střílečka, dva červení proti dvěma modrým. Pokud si ale chcete zahrát sami a zvolíte New Game, tak se objeví tuším šest druhů obtížností, z nichž jsou pro normálního člověka pouze první čtyři hratelné, a to při čtvrté je životnost rakety cca 5 minut. Normální člověk si tedy navolí „dvojku“ nebo „trojku“ a jede. Nejprve je důležité se seznámit s ovládáním rakety, na které, pokud nepoužíváte joystick, jsou potřeba tři ruce, jenže ty většina z nás nemá, a proto joystick vše doporučuji. Když se seznámit s ovládáním, můžete vyletět do akce. Zpočátku se budete setkávat pouze se čtyřmi nepřáteli: Oranžovými roboty, modrými roboty, zelenými roboty a s hlavními reaktory, které mimo udržování chodu celého dolu také střílí. Setkáte se také s přátelskými tělesy, která se budou vznášet ve vzduchoprázdnou, nebo zbydou z vašich rozstřílených nepřátel a také se vznáší ve vzduchoprázdnou. Jsou jimi šity, náboje do zbraní a zbraně samotné (od prachového laseru, přes vulkanické dělo a plasmatický kanón, až po takzvané vypínače nestvůr (jak Haquel nazývá BF9000

jelikož můj bratr, řídící se heslem: „Zastřel všechno, co se hejbe, a to, co se nehejbe, zastřel taky!“, do jednoho z nich napálil dvě naváděná raketu a po doznění jejich exploze tam už zajatec nemával ručičkami a ani tam nestál. Hledali jsme ho sice dlouho, ale nic jsme nenalezli. Proto bych vás chtěl upozornit, abyste nestříleli do zajatců raket, ale zachraňovali je. Hlavním cílem jednotlivých misí, mezi kterými si hru můžete dokonce i „zasejovat“, je ale zničení reaktoru. To nedá zas takovou práci, ale pak nastává problém s hledáním exitu, jelikož reaktor po chvíli (asi za 15 až 30 sekund) exploduje a s ním vyletí do vzdachu celý důl i s vám, pokud se v něm ještě nacházíte. Proto bych vám chtěl dát ještě jednu důležitou radu. Před zničením reaktoru si zjistěte, kde se nachází exit a natřenou si k němu rychlou jízdu.



Představu o hře snad již máte. Někdo možná ne a jiný zmatenou, ale já se ještě zminím o kladech a závorech hry. Jako největší klad bych chtěl vyzdvihnout ohromnou volnost polohy, která se ale v nějakých situacích kladem nazvat nedá. Jelikož jsme lidé zvyklí chodit po zemi a někde jinde, často v této hře ztratíme orientaci, a to hlavě při bojích, kdy to vadi nejvíce. Jednou z mála špatných stránek hry je

DESCENT

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

87*

- + grafika
- + pohyb po více směru
- + hra po sítí
- + je to i shareware
- + podporuje virtuální helmu
- jednotvární nepřátele

A	K	C	N	I
Doom 2	88			
Descent	87			
Doom	81			
Depth Dwellers	60			
Wolfenstein	56			

Testováno na: 486 DX/50 MHz, 8 MB RAM, SB Pro.

Požadavky: 386/33, HDD, 4 MB RAM. Doporučeno: 486 DX2, 8 MB RAM, SB Pro. Existuje na PC. Výrobce, rok: Interplay & Parallax software, 1994. Testoval: Mrkoslav Pytlík



a to na znovu nalezení ztracené orientace. V této mapě se spíš ještě více zamotáte, a proto se budete muset naučit používat i mapu, což není záležitost několika sekund. Celou hru vás provádí průměrná hudba, která ovšem velmi dobře vystihuje atmosféru vesmírného dolu v roce 2132.

Na závěr jen několik slov. Myslím si, že nikdo, kdo si tuto hru koupí, neprohlopí, ale ten kdo si opatří trošku ochuzenou shareware verzi, ten vydělá.

P.S. Den po dopisání recenze jsem obdržel suprözni informaci. A to: „Descent jde hrát přes virtuální helmu se stereo zvukem a 3D obrazem!“ To je na patnácti megovou hru slušný, ne?

MRKOSLAV PYTLÍK ■



PC, PC CD-ROM

Retribution

Stane se člověk potravou?

Příchod 24. století nebyl pro lidstvo nijak šťastný. Stále závažnějším se stal problém nedostatku potravin postupně vrcholící v celosvětový hladomor. V období, kdy počet mrtvých dosahoval desítek milionů, se objevila jiskřička naděje. Byli jsme navštívěni mimozemskou civilizací - Krellany. Poskytli nám potraviny,



léky, nové technologie a zejména nás naučili mìru. Lidstvo vytvořilo jednotnou Federaci a namìsto nesmyslných bojù o potraviny se vydávalo do vesmíru za poznáním. Nastala zlatá èara Země, dokud...

Naše vesmírná loď Aphelion narazila před třemi dny na velmi slabý signál. Patřil malé kapsle, uvnitř které jsme objevili tělo ženy. Bohužel se nám ji nepodařilo oživit, a tak jediné co jsme mohli udělat, byla prohlídka její pamìti. Výsledky byly šokující. Neslo o lidskou ženu, jak jsme se pùvodnì domnivali, ale o Krellanku ve zmìněném po-

**RETRIBUTION**

86%

GRAFIKA:	+
HUDBA:	+
ZVUKOVÉ EFEKTY:	+
HRATELNOST:	+

- + grafika
- + atmosféra
- + rychlosť
- občas hra spadne

S I M U L Á T O R	
Tie Fighter	85
Retribution	84
Armored Fist	78
Commander	72
Wing Commander	68

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, CD-ROM, Sound Blaster Pro.
Požadavky: 386, 4 MB RAM, CD-ROM. Existuje na: PC CD-ROM.
Výrobce, rok: Gremlin Interactive, 1994. Zapůjčil: Gremlin.
Testoval: Marek.

době. Informace získané z její pamìti byly jednoznačné: přátelský přistup Krellanů k lidem byl pouze zdánlivý. Krellané měli proti Federaci už od počátku vytvořený děsivý plán. Pomoc od vymření lidem nebyla žádným dobromyslným gestem vyspělejší civilizace, nýbrž promyšleným zpùsobem jak naplnit vlastní žaludky. Lidé byli zachráněni a „vykrmeni“ za jediným účelem, a to, aby mohli zastávat místo v jidelníčku Krellanské kuchyně. Krellanům zbývalo jen přijet na Zemi a úspěšně „sklidit vypěstěnou úrodu“.

Okamžitě jsme odeslali varování směrem k Zemi, ale ani teď nevime, zda dorazí včas, či zda dorazí vùbec. Nemáme na vybranou, musíme rozputat válku. Nastal čas pro posmu, pro Retribution.

Vás, jako pilota na lodi Aphelion, čeká hromada práce v podobě vojenských misí. Většina úkolù sice bude rázu „oddělej co můžeš“, ale vždycky to nebude tak jednoduché.



Jako příklad uvedu zničení továren vybavených ochranným šitem. Tento štit je vyráběn elektrárnou, pochopitelně také chráněnou. Jak to vyřešit? Je třeba ochromit přehrady a vymazat ji z povrchu měsíčního (nacházíme se totiž na měsíci). Voda z přehrady zatopí údolí, deaktivuje elektrárnu a nyní zbývá jen vyrážit na chudinky bezbranné továrny. Takovéto mise budou jistě ty nejzábavnější, ale i nejnáročnější. Pokud budete mít problémy, tak kromě klasického briefingu se můžete radit s ostatními členy posádky. Dozvite se vždy podrobnější popis mise, rùzné typy a rady, no prostě jak na to. A kdybyste náhodou něco zapomněli, stačí prohlížnout palubní či osobní denník, případnì se pohrábat v některém z počítačù.

Nyní víte, že budete bojovat, že budete bojovat v budoucnosti, a že budete bojovat v lidské rase. Takže ani tentokrát nebudeste stát na stranì zlych, lidožravých mnichù errr teda ufonoun (pardon, ale ten Ren

a Stimpys mì šíleně blbne). Ale co asi nevít a chtěli byste vědět, bude zpracováni samotné hry. Některí vydědukovali, jiní si našli v hodnotici tabulce a ostatní se právě dočtu, že Retribution je simulátor. Budete se prohánět ve Fighterovi (podivuhodný typ stíhaèky) nebo v ATV (terénní vozidlo) po povrchu planet, měsícù či asteroidù. Pro-



gramatorù vám připravili jedenáct tažení po čtyřech misích, plus šest misí tréninkových. Pochopitelně to nebudou pouze útočné akce, o kterých jsem se již zmínil. Zejména v ATV èeku bude přednější vyhledat správnou lokaci než rozstřílet všechny nepátele. Ani Fighter není stroj určen pouze k rozsévání zkázy, a tak se můžete těšit na hlídování kolon, zkoumání neznámých signálù nebo na chránění strategicky důležitých budov.

Grafické provedení se nejvíce podobá hře Comanche. Bitmapové kopeèky, letadylka, lodièky, kráterky a explozický jsou opravdu velmi dobré. Skoda jen, že budovy jsou dělány vektorově a ani nejsou potaženy texturou. Na druhou stranu to vyvazuje skvěle nakreslená pozadí.



Hudba je nadprùmìrná, a pokud se do hry alespoñ na chvíli pořádnì zažerete, zjistíte, že skvěle dotváøí bojovou náladu. Zvuky jsou neménì zdařilé, jen by jich mohlo být o trochu více.

Po úvodním intru jsem se obával dalšího „neinteraktivního filmu“, ale mé pochybnosti v několika minutách zcela vytraly.

Všechny animace jsou vesmìs svìžné filmové soty, navozující tu správnou atmosféru.

Co říci závèrem? Retribution je velmi kvalitní simulátor, kde se velmi špatnì hledají slabiny. Mezi nì by mohlo patrìt příběh, protože katastrofických vìzí budoucnosti tu už bylo spousta. Pravda, je to poøad lepší než vzbourení robotù nebo šílený profesor (Nula) dobývající svìt. A teď mi prosím dovolte uplnì poslední vèìtku: Retribution je super!

MAREK





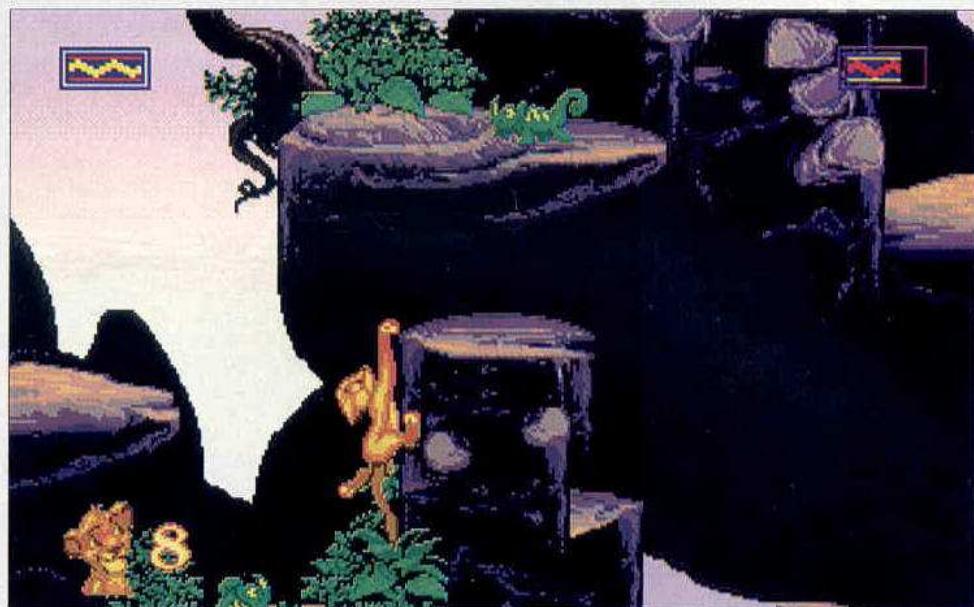
The Lion King



Pozor! Po pralese pobíhá malé, ale velmi nebezpečné stvoření! Prý je to lev.

Poměrně nedávno byl do našich kin vy- puštěn další film z dílny Walta Disneye. Jeho jméno bylo The Lion King. Tento film vypráví příběh malého lvička Simby, který byl svým zákeřným strýcem vyhnán ze země a nyní prožívá mnohá dobrodružství s novými přátele. Dílko vyniká nejen pěknými obrázky, ale i svou hudbou od Eltona Johna. Vzhledem k jeho úspěšnosti by se dalo čekat, že se objeví i v jiných podobách, např. jako kniha. Také také stalo. Knižek a omalovánek s malým lvičkem se připravuje spousta, ale počítačová hra zatím jenom jedna. No, a tato hra se nejmíne jinak než The Lion King.

Když uvažíme, že hra i film mají společný název, společného tvůrce a spoustu jiných společných věcí (stromy, zvířátka, kyticí, motýlky a tak), většina z tvarů, kteří se nazývají Homo Sapiens Sapiens, něli Homo Sapiens Sapiens Sapiens, by předpokládala, že budou mít společný příběh. Jenže... ouha! Nestalo se tak. Ta-



jde poznat co jsou zač. Musím vychválit též velmi plynulý scrolling na Pentiu, ale i na 486 ujde. Konec vychvalování, přistoupíme k nezaujatému popisu hry.

Nyní bych tedy chtěl vychválit, že pokud zapnete hru, objeví dva lvy (jeden malý a druhý velký), stojící na velké skalní římsce. Stop! Řekl jsem konec vychvalování. Tak tedy pořádně.

Po chvíli údivu nad absencí dema si povšimneme menu, které nám nabízí klasické možnosti výběru, výjma Load, Save a Delete. Když tedy procítnete z údivu nad nepřítomností dema, udiví vás přítomnost nečekaně dobré hudby. Nevím, jestli je také od Eltona Johna, ale přesto je dost dobrá. Po spuštění hry příkazem

THE LION KING

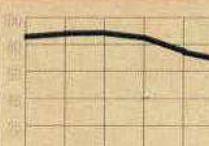
78%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:



+ hudba

+ grafika

+ atmosféra

- na 386 pomale

- no demo

- no story

A R K Á D A

The Lion King

Prehistoric 2

Gods

Trolls

Manic Miner

Testováno na: 486 SX/20 MHz, 5 MB RAM, SB. Požadavky:

386, 4 MB RAM. Doporučeno: 486 SX/25, 4 MB RAM,

SB Pro. Existuje na: PC, Amiga, Sega. Výrobce, rok: Disney

software + East Point software, 1994. Testoval: Mrkvoslav Pytlík

ještě rád vyjádřil. Jsou to totiž dvě možnosti jak se zbavit nepřátele, kromě té třetí - utéci. Na nepřitele se většinou skáče a tím se mu ubližuje na zdraví, existují však také výjimky, které představuje třeba dikobraz, na kterého je potřeba mňouknout. Náš lev totiž neře, ale mňouká. Takový průměrný mňouk dikobrazu otočí na záda a je s ním amen. Nedokážu si však představit, co by s ním udělal řev dospělé-



ho lva. Asi něco velice nepěkného. Mňouk se dá využít i při jiných příležitostech, mezi něž patří změna naklonění opic, které si s lvičkem pohazují. Lev provádí i jiné činnosti, specifické pro určitá kola (tj. skoky po hlavách žiraf, přeměna ve střelu nosorožec - vzduch, jízda na pštrosovi a další ptákoviny, tedy spíš lioviny). Lviček a ani vy se při této hře jistě nebude nudit, a když se nudit budete, tak je to velká škoda.

MRKVOSLAV PYTLÍK ■



Start spatříme podivné zvířátko, které něco „Englicky“ promlouvá. Co? To ví jen bůh, programátori a možná, že i někdo jiný. Po tvorově změně spatříme lvička stojícího na trávě, nějaké ty skály, nebe a sem tam kus palmy. Nezmíme zapomenout na informace o stavu životů a energie, které spatříme též. A nyní je všechno v našich, respektive ve vašich rukou. S lvičkem běháme, skákáme, lezeme, padáme, chodíme, rozšlapáváme a mňoukáme. K posledním dvou bodům lvičkovy činnosti bych se



Creature Shock

Je to opravdu šok! Fantastické, úžasné, báječně hratelné a prostě dokonalé to není. Pravda, hra je sice vyvedena v nádherné grafice a je přímo k prasknutí nacpána ohromujícími animacemi, ale, co se týče originality, je to zlé. A co se týče hratelnosti, je to ještě horší.

Píše se rok 2123, masivní přelidnění přinutilo lidskou rasu hledat možnosti vyřešení tohoto problému. Jedním z nejslibnějších řešení je evidentně kolonizace planet Sluneční soustavy. Byly postaveny tři vesmírné lodě třídy Tribal a posléze vyslány k nejbližším planetám. Myrmidon k Marsu, Aztec k Venuši a Amazon k měsíci Saturnu a Jupiteru. O čtyři roky později, téměř ke konci cesty, Země ztrácela kontakt s lodí Amazon. Jediné, co zůstalo, jsou varovné signály nebezpečí... Vybaven jednou z nejnovějších průzkumných lodí typu Lynx FTI Scoutship, je na vás, abyste odhalili tajemství skonu vesmírné lodi Amazon.

Přirozeně, čeká vás střetnutí s neúprosnou podivnou inteligencí, boj se zelenými mužíky s tykadly atd. První ze všeho budete ale muset překonat první misi. Jedná se o jakousi parodi na letecké simulátory a střílečky typu Uridium (tato podobnost je skryta v tom, že na vás neustále nalétává několik typů vesmírných stíhaček, popř. meteoritů, a vy je musíte bravurně likvidovat). Stíhačku vidíte ze zadu a směrem k vám ubíhá vesmírný prostor, v němž se pozvolna přibližujete Saturn. Před vás laserové kanóny neustále nalétávají desítky hlouých mimozemšťanů a nechavají se proměnit ve světlo a teplo. Chvílemi se objeví neočekávaný meteorický roj a pak nastanou krušné chvíle (!). Ke konci letu se vám do cesty neprozrětelně postaví extrastrong nestvůra. Není neznížitelná, jak jsem si po několika pokusech uvědomil. Je do ni totiž potřeba zhruba osm minut usilovně střílet, mezitím se vyhýbat šebevražedným náletům a pak se dostaví kyzená exploze nestvůrky. Uf. Druhá misa. Po několika minutách filmu se dostáváte do druhé, trochu zábavnější části hry. Pronikáte totiž základnou (nebo nevím čím) uloupanku. Provedení hry nyní vypadá jako DOOM, ale není to DOOM. Nepopíram, že pohled do světla zelenohnědě fosoreskujících chodeb mne uchvátil. Perfektní grafika, plynule, leč pomalu, skrolující se přímo z CD (pro majitele single speed mechanik to zřejmě musí být utrpení). Bitplány se nezvětšují jako u DOOMa, ale také není možné se k něčemu pořádně přiblížit. K dispozici je laserová (?) pistole a tzv. „smart“ pušky. Pro každou akci však máte pouze tři. Nestvůrky jsou úžasné animované, prostředí je báječně sugestivní, ale po několika hodinách bloudění ve spoře osvětlených korydorech se nejspíše unudí k smrti. K leteckému simulátoru se hra vraci ve třetí misi. Tentokrát je však ve stylu DELTA V. Bohužel, kvalitou mu nesahá ani ke kotníkům. Ideově se jedná opět o plynoucí likvidaci velkého množství korábů UFO. Stěny tunelu jsou vyvedeny ve dvou, popř. ve třech, barvách. Vektorově na úrovni ELITE*. Tak. Po několika málo minutách rozkošných animací (které se po druhém zhléd-

NÁZOR WOTAN:

Perfektní animace, slušná grafika interiérů, to je bohužel vše. Trochu drahý špas. Možná bych dal o 3 procenta více.

nuti stávají nesnesitelnými) se konečně dostanete do čtvrté mise, ne nepodobně druhé. Pouze barva stěny se změnila na červenou. A nyní rychle k páté misi. Jedná se o akci poslední (velké ulehčení) a jde o samotnou existenci rodné planety Země. Odehrává se na samotné hlavní lodi větralců a vypadá pro změnu jako mise čtvrtá, respektive druhá. Poslední kapkou v poháru měho odporu vůči tomuto projektu je, že CREATURE SHOCK se ovládá pouze myší.

Uf. Je to za námi. Další z her, jež se zařadí ve své nesmyslnosti hned vedle MICROCOMA a IRON HELIXe. Je sice pravda, že grafika je úžasně nádherná a zvuky jsou výjimečně dobré zpracovány, ale je to všechno. Nevim, jak vám, ale já asi od hry čekám něco jiného než kupu digitalizovaných obrázků a samplů. To něco je hratelnost. Když už chci hodiny koukat na obrázky, můžu si prohlížet dědečkovo album fotografií z doby, kdy Tolkien byl ještě mladý a jestliže budu chtít, aby se obrázky hýbaly, pustím si na videu film. Proto dávám přednost strategiím, kde na krásné grafice až tolik nezáleží - důležitějším se mi jeví myšlenková stránka. CREATURE SHOCK je nádherným příkladem komerční hry, kde se za skvělým povrchem skrývá prázdný vnitřek. Pravdou je, že CREATURE SHOCK v sobě skrývá i několik kladných momentů. Za prvé, hra nepotřebuje ke své činnosti Windows. Za druhé, zabírá velmi malé množství místa na harddisku (od 1 kB až po 10 MB - pokud budete chtít hrát v němčině či francouzštině, je treba počítat s dalšími 5 MB). Za třetí, chvílemi je hra docela zábavná (je tenká hranice mezi zábavou a úlevou).

MUDOK ■

CREATURE SHOCK

41*

GRAFIKA:	■■■■■
HUDBA:	■■■■■
ZVUKOVÉ EFEKTY:	■■■■■
HRATELNOST:	■■■■■

- + skvělá grafika a hudba
- absence zábavy
- nudné
- neoriginální
- obtížné ovládání

S T R I L E Č K A	
Doom II	90
Rebel Assault	55
Microcosm	43
Creature Shock	41
Iron Helix	35

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, SB 16. Požadavky: 486 SX/25, 4 MB RAM, single speed CD-ROM, mouse, 1 kB - 10 MB HD. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Argonaut software, Virgin, 1994.

Zapůjčil: Games World. Testoval: Muddok.





One Must Fall 2097

„.....a takovou mu jí vrazil, až z něj litaly šroubky.“

10.9. 2097 - Úterý

Jmenuji se Charlie O'Reien, je mi 27 let a pracuji jako řidič u společnosti World Aeronautics and Robotics (WAR). Tedy dnes už tam nedělám, jelikož jsem dal výpověď. Řídit nákladního robota je totiž pěkná dřína, natož robota z roku 2009, jako já. Mám pocit, že Fred, tak jsem nazýval tu obloudu, musí být první transportní robot na světě. Nikdo mě přece nemůže nutit, abych dělal za tak málo peněz tak hroznou práci. Hlavně teď, když jsem našel výhodnou pracovní příležitost. Budu pilotovat bojového robota v nové show. Je to něco jako Wrestling nebo Kickbox, ale mlátil se budou jenom dvacetimetroví roboti, řízeni lidmi. Jsou v tom velké peníze, a já jsem dobrý řidič, tak jdu do toho!“

22.9. 2097 - Neděle

„Dneska jsem poprvé zasednul do svého nového robota, bohužel je to jen standardní typ - Jaguar, ale mě stačí. Vyzkoušel jsem si souboj ve virtuální realitě a zjistil jsem, že nejsem tak špatný pilot. Zitra se půjdeme zapsat do jednoho z turnajů, asi do mistrovství Severní Ameriky, jelikož ten je nejlehčí, i když já bych určitě zvládnl i těžší.“

7.10. 2097 - Pondělí

„Prohrál jsem hned první zápas proti Jaguarovu. Robot má dost. Naš inženýr byl hodně rozhněván, protože má na týden dost práce. Ja se mu nedivím. Šéf mi povídal, že napopravé to bylo dobré, ale že by to takhle dál nešlo. Musím se snažit, abych neskončil na dlažbě.“

15.10. 2097 - Úterý

„Dnes jsem poprvé vyhrál, ale jenom o kousek. Za vyhrané peníze kupím robottovi rychlejší nohy a silnější brnění. Uvidíme, musím se ještě moc učit.“

NÁZOR MUDDOK:

Po dvaceti minutách hry jsem byl totálně znechucen. Ani po grafické stránce se hra příliš nevyvedla. Rise of the Robots jsou také pomali, ale alespoň mají super grafiku.

ONE MUST FALL 2097

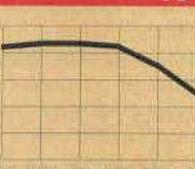
GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

70%



Testováno na: 486 SX/20 MHz, 5 MB RAM, SB. Požadavky: 386 SX, 4 MB RAM, HDD. Doporučeno: 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, SB. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Epic Megagames, 1994. Testoval: Mrkvoslav Pytlík

22.10. 2097 - Úterý

„Už mi to začíná jít, znovu jsem vyhrál, a to nad o několik tříd lepším robotem! Byl to Pyros, monstrum vybavené velmi účinnými plamenomety. Za tyto peníze si zaplatím trénink

od nejlepších učitelů. Musím zesílit a nabýt větší mrštnosti.“

24.11. 2097 - Čtvrtek

„Dnešek byl pro mě dost velkým zkázmáním, jelikož jsem prohrál s robotem typu Shadow a tak jsem přerušil svoji šňůru vítězství. Proc zrovna se Shadowem! S takovou obloudou. Mám však dost peněz na lepšího robota.“



a proto se už po něm rozhlížím. Dostal jsem nabídky na Flaila a Chronose. Flail je vybaven rameny s řetězy, bodáky a mohutnými pažemi, ale místo nohou má kola a to je nevýhoda. Chronos vypadá podobně jako Jaguár, ale je o něco lepší. Jenže já nechci žádného z nich, počkám si na Kattanu - to je pořádný stroj.“

2.12. 2097 - Středa

„Dneska jsem si pořídil Kattanu. To je mašinka. Nemám ale dost peněz na její lepší vybavení. Základní jsem koupil, ale ono je pořád dražší a dražší také budu muset zase vyhávat. No, doufám, že s Kattanou to nebude problém.“

11.12. 2097 - Pátek

„Jsem na druhé místě v turnaji, a proto budu zítra bojovat s Ravenem, vítězem turnaje, o titul. Raven řídí Pyrose, a já se ve virtuálních simulacích mohl přesvědčit, že ne špatně. Na Kattanu jsem si ještě úplně nezvykl. Je to asi



tim, že je trochu pomalejší než můj vybavený Jaguar, ale také tim, že ji schází možnost vrhání střel. Jsem tedy velice zvědav, jak to zitra zakoulim.“

12.12. 2097 - Sobota

„Zakoulel jsem to velice dobře. Jupii! Jsem mistr Severní Ameriky! Získal jsem peníze na trénink a na zápisné na lepší turnaj. Ten se pořádá v Japonsku. Mám hroznou radost, i když má nynější popularita mě velmi unavuje. Teď se musím připravovat na cestu do Japonska a na náročnější (a také dražší) trénink. Až vyhraju Japonsko (jsem přeci dost

dobrý), tak pojedu na další turnaj a až vyhruju všechny čtyři turnaje, tak prodám robota, uložím peníze do banky a budu žít z úroku.“

Toto byla část deníku jednoho z mnoha pilotů bojových robotů. Pravděpodobně se k nám (do roku 1995) propadla škvíra v časoprostoru, což je velice častý jev. A pokud tomu nevěříte, můžete si myslet, že pochází z nějaké počítačové hry. To je mnohem pravděpodobnější, a proto to budeme brát jako jediné správné řešení této proklatě zapeklité situace.

Takže k věci. Hra se zove One Must Fall 2097. Tuto skutečnost jste si možná uvědomili již při čtení nadpisu, ale já vám ji pro jistotu zopakoval. Tento poněkud podivně dlouze vypadající nápis by v češtině zněl asi takto: Je-



den Musí Spadnout 2097. Název se tedy spíše hodí k simulátoru parašutistů, ale v této hře se padá také dost, a většinou, podobně jako u těch parašutistů nespadne jeden, vybrzoba. V této špinavé (opak od čisté) bojové hře se nejen bojuje s roboty, ale i přemýšlí o vhodné investici vyhraných peněz. Peníze neinvestujete do žádných podniků, či bank, ale do svého pilota, nebo do robota. Poměr investic robot : pilot = 12 : 1, ne li více. Z toho vyplývá, že co? No, že do robota se v průměru investuje více než do člověka. Robotů existuje deset druhů. Nebudu je zde jmenovat, jelikož nechci. Každý má své klady a záporu, plusy a minusy, ruce a nohy. Ty ruce a nohy mají až na výjimky, které mají kola místo nohou a plamenometry, nebo křídla místo rukou. Po vytvoření vašeho pilota, tj. jméno a obličej, si můžete navolit barvy robota, kterého si ovšem nevybíráte. Máte totiž Jaguara. K němu si můžete, respektive musíte (abyste se dostali dál) přikupovat různě užitečné věcičky. Jsou to rychlejší nohy, rychlejší ruce, silnější nohy, silnější ruce, ochranné štíty a tlumení nárazů při dopadu. Když utratíte všechny počáteční peníze za tyto „zbytočnosti“, vrhněte se do zuřivého boje s neméně zuřivými protivníky. Ty se vám někdy určitě povede porazit a možná se dostanete až k obhájci titulu. A když porazíte i jeho, tak jste vítěz turnaje. Dostanete nějaké peníze, obvykle trochu větší než za normální vítězství a můžete jít do dalšího ze čtyř různě těžkých turnajů. Pokud vás ovšem turnaje nudí a neušpokoují, a raději byste si normálně zabojovali, můžete si normálně zabojoval. Stačí si spustit hru pro jednoho nebo dva hráče, zvolit si z několika možností pilota, pak si zvolit robota a pak se vrhnout na protivníka a dokázat mu, že One Must Fall!“

MRKVOSLAV PYTLÍK ■



PC

Transport Tycoon

Tak jako jsme léta čekali na pokračování WOLFENSTEINA, stejně dlouho byl očekáván další díl neméně slavného RAILROAD TYCOONa. Nuže vězte přátelé, tato dlouho očekávaná chvíle přišla a zrodila další legendu. TRANSPORT TYCOON přináší množství fantastických vylepšení, jenž posunují hranici hratelnosti na samý okraj. Chytlavý od samého počátku až do sladkého konce. Po prvním oťukání hry jsem se do ní zažral natolik, že jsem se odtrhl od nebohého monitoru až okolo třetí zrána. Budě tedy opatrní, je zde reálná možnost vypěstovat si během několika hodin návyk.

Jak jsem již napsal v úvodníku, TRANSPORT TYCOON obsahuje množství novinek a změn proti svému staršímu bratu. Jako nejmarkantnější změna se mi jeví použití trojrozměrné plastické krajiny místo starší 2D plochy. A nevypadá to vůbec špatně! Grafika podobná té, co jsme viděli v SIM CITY 2000. Krajinu je však ještě možné dle vlastní vůle (a také podle stavu financí) měnit, čímž se hra podobá božskému POPULOUS. Rozlišení 640x480 je dnes již zcela standardní. Dal-

ším nesmírným vylepšením je široká škála dopravních prostředků. Zatímco v RAILROAD TYCOONovi jsme měli k dispozici pouze železnice, zde se situace mění. Kromě železnic se dá k přepravě používat vody (vodní doprava), vzduchu (letecká doprava) a země (železniční a silniční doprava).

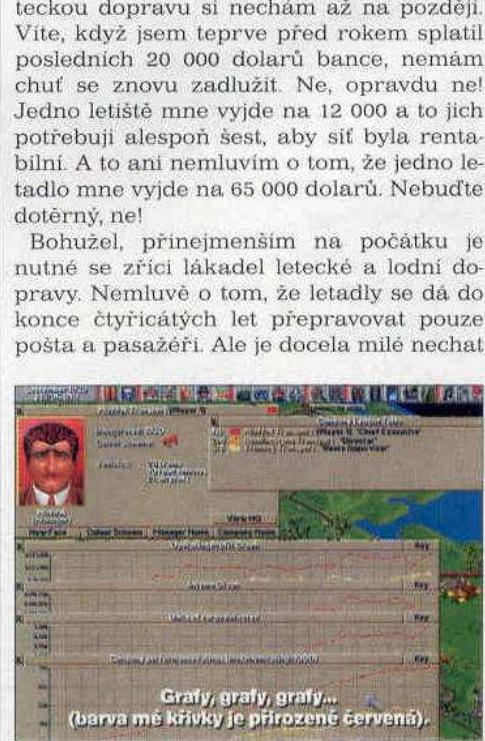
Opravdu? Skvěl! Musíme okamžitě postavit železnici mezi Flutfieldskou elektrárnou a místní uhlíkovou párnou. Patrně nejvhodnějším řešením bude železnice. Ano, myslím, že bude stačit jednokořenka. Jestli ale nezískáme to roční zvýhodnění - trojnásobné platby - tak nás to může položit. Ano, budeme to riskovat, na shledanou.

Hra začíná léta páně 1930 na evropském, popř. americkém kontinentě. Předem vás upozorňuji, že hra v USA je snazší. Platby jsou vyšší, města poněkud rozlehlejší a ze začátku máte 200 000 dolarů. V Evropě je na výběr kontinent a ostrovní stát - Velká Británie, kde ovšem máte k dispozici jen 100 000 liber. Je také mnohem příjemnější hrát v dolarech než v librách,

markách, francích či yenech. Tedy, řekněmež, že začnete (ostatně jako já) v USA. Nejprve si zvolíte barvu, jméno a obličej a posléze postavíte na nějakém výhodném (výhodném nevýhodném - mezi námi, ono je to dost jedno) místě HQ (velitelství; HeadQuarters). A nyní již můžete začít stavět. Na nepříliš rozsáhlé, ale zpočátku více než dostačující mapě si vyberete dvě výhodná místa, postavíte stanice, propojíte ji silnicí nebo železnici, koupíte stroje a můžete začít vydělávat. Patrně je výhodnější železnice, i když je o něco dražší než silnice. Nejvýnosnějším se však jeví propojení dvou industriálních komplexů. Tím mám na mysli třeba pilu a les, uhlíkovou pánev a elektrárnu, doly na železou rudu a vysoké pece atd. Na přepravu civilů se najde času vždy dostatek.

Děkuji vám za nabídku, mám pocit, že leteckou dopravu si nechám až na později. Víte, když jsem teprve před rokem splatil posledních 20 000 dolarů bance, nemám chuť se znovu zadlužit. Ne, opravdu ne! Jedno letiště mne vyjde na 12 000 a to jich potřebuji alespoň šest, aby sif byla rentabilní. A to ani nemluvím o tom, že jedno letadlo mne vyjde na 65 000 dolarů. Nebudete dotérný, ne!

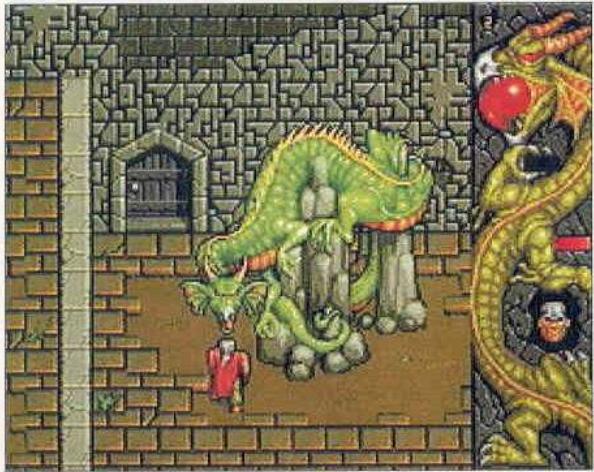
Bohužel, příjemnějším na počátku je nutné se zříci lákadel letecké a lodní dopravy. Nemluvě o tom, že letadly se dají konce čtyřicátých let přepravovat pouze pošta a pasažéři. Ale je docela milé nechat





AMIGA

Dragonstone



Nebudu příliš filosofovat, když řeknu, že žijeme ve světě plném paradoxů. V zemích bývalé Jugoslávie se stále zbytečně vede válka. Policejní Akademie má již sedm dílů, ačkoliv ten sedmý je horší než šestý, šestý je horší než pátý atd. V některých zámořských profesionálních soutěžích berou hráči milionové platy a přesto chtějí více. Do ovzduší se dostává stále více nečistot a přesto spotřebováváme více a více energie, čímž se do vzduchu proniká více nečistot. Vloni při mistrovství světa zahynul famózní automobilový závodník Ayrton Senna, ale kola formule jedna se všechno točí dál. Mohl bych pokračovat dál, ale některí z vás by asi usnuli, aha tak už se stalo, proto raději přejdu k jádru věci. Na hru Darkmere se netrpělivě čekalo bezmála dva roky a výsledek byl poněkud rozpačitý. A na hru Dragonstone se čekalo ani ne čtvrt roku a výsledek? Ten vám přinesou následují řádky.

Nebudeme si nalhávat, že Dragonstone nemá s Darkmerem nic společného. Má toho společného dost, naštěstí ale ne chyby. Pro přesnost uvedu, co to vlastně ten Darkmere byl. Byla to fantasy 3D akční adventura, což je na první pohled zajímavá kombinace. Dlouho trvající nahrávání už tak zajímavé nebylo, ještě že grafika a příběh byly na vysoké úrovni. Stejně tomu je tedy i s Dragonstonem. Příběh se dozvite sice až během hry, ale uvedu ho teď. Opět se jedná o souboj dobrá proti zlu, což je více než klasické téma. Klidný život ve Středozemi (náhoda či záměr?) byl chráněn čtyřmi rytíři, kteří byli dohromady neporazitelní. Zradou



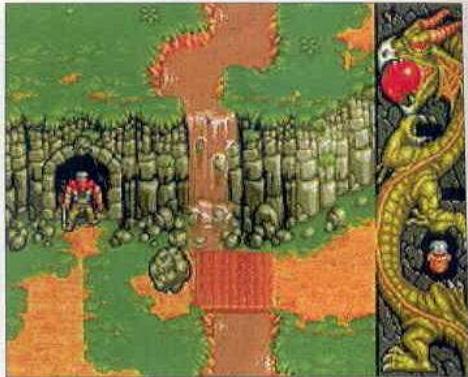
byl ovšem jeden z nich vylákán z pevnosti, kterou spolu obývali, a pak byl podle zabit barbarským náčelníkem. Síla čtyř byla zlomena a zlo přišlo do Středozemi. Barbaři a draci ovládli zem. Nic však není ztracené, protože v místě kde se obloha střetává s mořem, může být síla čtyř obnovena a do Středozemi se pak navrátí mír. Je k tomu ale zapotřebí hrdinu, který se na toto místo probojuje. Tim hrdinou se můžete stát vy. Hrdina, ale není předem dán. Můžete si vybrat mezi hrdinou a hrdinkou, zvolenému rekoři pak můžete dát libovolné jméno. To je první z mnoha rozdílů oproti Darkmere. Další zjistíte po spuštění hry.

Postavičku totiž vidíte se shora, navíc ještě zmenšenou a to vše ve zvětšeném hracím okně, což je docela podstatná změna. Hlavní změnou, která potěší každého, je scrolling, tzn. konec nekonečnému čekání při přecházení z obrazovky do obrazovky. Nahrávání a čekání hrozi jen u přecházení z úrovně do úrovně a to už je v pohodě. Ani ovládání nezůstalo stejně. Stále se pohybujete joystickem, ale pomocí fire sekáte a v případě podřízení fireu vyvoláte fireball. Nejste již odkázáni jen na svůj meč, ale můžete používat i magii, příjemná to změna. Menu vyvoláte klávesou SPACE nebo druhým tlačítkem joysticku. V něm zjistíte další příjemnou novinku. Vaše postavička má několik vlastností, které se časem zvýšují. Nikoliv jako třeba u Heimdalla, tedy s každým seknutím či výstřelem, ale vypitím lektvaru, magickým přičiněním či obyčejným vylepšením meče. Na zabití příšery pak stačí méně úderů a na vyvolání fireballu (navíc s větší silou) kratší čas. Mimo změny vlastnosti se mění i počet životů. Nemáte totiž jen jeden ale hned tři, ty pak pomocí příšer ztrácíte a pomocí lektvarů získáváte zpět. Aby to nebylo tak jednoduché, provedli autoři několik změn. Potraviny a nápoje na zvýšení energie nemůžete skladovat a ještě k tomu se zvýšila obtížnost soubojů.



Prostě něco za něco. Abych nezapomněl, změnil se i způsob sbírání věcí. Již není třeba vyvolávat menu a pak stále volit příkaz VZIT, nyní stačí na věc stoupnout (jako už zmiňovaného Heimdalla) a je to.

Ted to možná vypadá, že toho moc společného nezbylo, ale chyba lávky. Rukopis au-



torů Darkmere je více než zřejmý. Grafika, animace postaviček, podobný styl děje a i vaše postavička (hlavně hrdinky - to jsou paradoxy, já to říkal hned) je Ebrynovi více než podobná. A když jsem u té grafiky, tak to trochu rozvedu. Podle mě se už tak dobrá Darkmerovská grafika ještě zlepšila. Všechno je velice dobře prokreslené, exteriéry i interiéry jsou prostě O.K. Zvukům také nemám co vytknout, zpěv ptáků či šumění vody jsou bez chyby. Hudba je sice dobrá, ale uslyšíte ji jen při úvodu. Atmosfé-

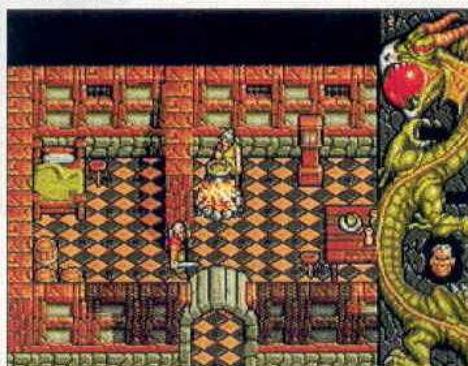
DRAGONSTONE

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

AKČNÍ ADVENTURE	85*
Dragonstone	85
Heimdall 2	83
Heimdall	75
Darkmere	73
Cadaver	68

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: min. Amiga 500, 1 MB RAM, dop. 2xFDD. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Core Design, 1994. Testoval: Lewis.

ra je opět skvělá, brzy budete vtaženi do děje a jen tak se vám nebudete chtít od něj odtrhnout. Příběh je plný zvratů a až ke konci se dozvite, kdo doopravdy jste. Jedna věc vás ale asi příliš nepotěší, tou je kládání pozic. Bylo totiž zrušeno a nahrazeno systém passwordů. Jenže heslo se dozvite až po projití celé úrovni, navíc je 20 (slovy dvacet!) místně a ještě k tomu se skládá



z malých i velkých písmen, čísel i znaků, což je docela úchylné.

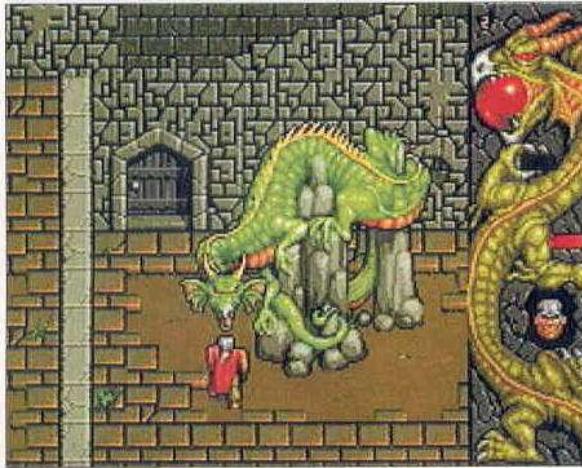
Pokud jste hráli Darkmere, ale i pokud ne, Dragonstone si určitě zahrajte. Čeká vás více úrovní na projití, hádanek na vyřešení, nepřátele na zabití a přátele na pokec. Dragonstone je zkrátka synonymem pro akční adventury, pokud máte oba dva typy her v oblibě, pak si tuto hru v žádném případě nenechte ujít.

LEWIS ■



AMIGA

Dragonstone



Nebudu příliš filosofovat, když řeknu, že žijeme ve světě plném paradoxů. V zemích bývalé Jugoslávie se stále zbytečně vede válka. Policejní Akademie má již sedm dílů, ačkoliv ten sedmý je horší než šestý, šestý je horší než pátý atd. V některých zámořských profesionálních soutěžích berou hráči miliónové platy a přesto chtějí vic. Do ovzduší se dostává stále více nečistot a přesto spotřebováváme více a více energie, čímž se do vzduchu proniká více nečistot. Vloni při mistrovství světa zahynul famózní automobilový závodník Ayrton Senna, ale kola formule jedna se všechno točí dál. Mohl bych pokračovat dál, ale někteří z vás by asi usnuli, aha tak už se stalo, proto raději přejdu k jádru věci. Na hru Darkmere se netrpělivě čekalo bezmála dva roky a výsledek byl poněkud rozpačitý. A na hru Dragonstone se čekalo ani ne čtvrt roku a výsledek? Ten vám přinesou následují řádky.

Nebudeme si naláhat, že Dragonstone nemá s Darkmerem nic společného. Má toho společného dost, naštěstí ale ne chyby. Pro přesnost uvedu, co to vlastně ten Darkmere byl. Byla to fantasy 3D akční adventure, což je na první pohled zajímavá kombinace. Dlouho trvající nahrávání už tak zajímavé nebylo, ještě že grafika a příběh byly na vysoké úrovni. Stejně tomu je tedy i s Dragonstonem. Příběh se dozvite sice až během hry, ale uvedu ho teď. Opět se jedná o souboj dobra proti zlu, což je více než klasické téma. Klidný život ve Středozemi (náhoda či záměr?) byl chráněn čtyřmi rytíři, kteří byli dohromady neporazitelní. Zradou



byl ovšem jeden z nich vylákán z pevnosti, kterou spolu obývali, a pak byl podle zabit barbarským náčelníkem. Síla čtyř byla zlomena a zlo přišlo do Středozemi. Barbaři a draci ovládli zem. Nic však není ztracené, protože v místě kde se obloha střetává s mořem, může být síla čtyř obnovena a do Středozemi se pak navrátí mír. Je k tomu ale zapotřebí hrdinu, který se na toto místo probuje. Tim hrdinou se můžete stát vy. Hrdina, ale není předem dán. Můžete si vybrat mezi hrdinou a hrdinkou, zvolenému reku pak můžete dát libovolné jméno. To je první z mnoha rozdílů oproti Darkmere. Další zjistíte po spuštění hry.

Postavičku totiž vidíte se shora, navíc ještě zmenšenou a to vše ve zvětšeném hracím okně, což je docela podstatná změna. Hlavní změnou, která potěší každého, je scrolling, tzn. konec nekonečnému čekání při přecházení z obrazovky do obrazovky. Nahrávání a čekání hrozi jen u přecházení z úrovně do úrovně a to už je v pohodě. Ani ovládání nezůstalo stejně. Stále se pohybujete joystickem, ale pomocí fire sekáte a v případě podržení fire vyvoláte fireball. Nejste již odkázáni jen na svůj meč, ale můžete používat i magii, příjemná to změna. Menu vyvoláte klávesou SPACE nebo druhým tlačítkem joysticku. V něm zjistíte další příjemnou novinku. Vaše postavička má několik vlastností, které se časem zvyšují. Nikoliv jako třeba u Heimdalla, tedy s každým seknutím či výstřelem, ale vypitím lektvaru, magickým přičiněním či obyčejným vylepšením meče. Na zabití příšery pak stačí méně úderů a na vyvolání fireballu (navíc s větší silou) kratší čas. Mimo změny vlastnosti se mění i počet životů. Nemáte totiž jen jeden ale hned tři, ty pak pomocí příšer ztrácíte a pomocí lektvarů získáváte zpět. Aby to nebylo tak jednoduché, provedli autoři několik změn. Potraviny a nápoje na zvýšení energie nemůžete skladovat a ještě k tomu se zvýšila obtížnost soubojů.



Prostě něco za něco. Abych nezapomněl, změnil se i způsob sbírání věcí. Jíž není třeba vyvolávat menu a pak stále volit příkaz VZÍT, nyní stačí na věc stoupnout (jako už zmiňovaného Heimdalla) a je to.

Ted to možná vypadá, že toho moc společného nezbylo, ale chyba lávky. Rukopis au-



torů Darkmere je vice než zřejmý. Grafika, animace postaviček, podobný styl děje a i vaše postavička (hlavně hrdinky - to jsou paradoxy, já to říkal hned) je Ebrynovi více než podobná. A když jsem u té grafiky, tak to trochu rozvedu. Podle mě se už tak dobrá Darkmerovská grafika ještě zlepšila. Všechno je velice dobré prokreslené, exteriéry i interiéry jsou prostě O.K. Zvukům také nemám co vytknout, zpěv ptáků či šumění vody jsou bez chyby. Hudba je sice dobrá, ale uslyšíte ji jen při úvodu. Atmosfé-

DRAGONSTONE

85%

GRAFIKA:

HUDBA:

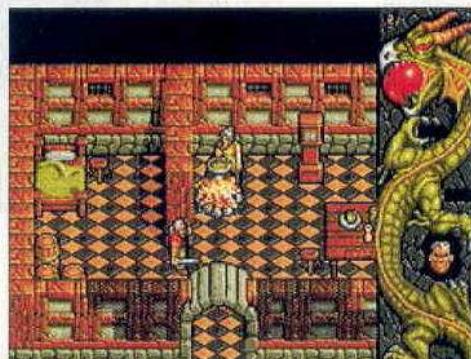
ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

AKČNÍ ADVENTURE	85
Dragonstone	85
Heimdal 2	83
Heimdal	75
Darkmere	73
Cadaver	68

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: min. Amiga 500, 1 MB RAM, dop. 2xFDD. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Core Design, 1994. Testoval: Lewis

ra je opět skvělá, brzy budete vtaženi do děje a jen tak se vám nebudete chtít od něj odtrhnout. Příběh je plný zvratů a až ke konci se dozvítěte, kdo doopravdy jste. Jedna věc vás ale asi příliš nepotěší, tou je ukládání pozic. Bylo totiž zrušeno a nahrazeno systém passwordů. Jenže heslo se dozvítěte až po projití celé úrovně, navíc je 20 (slovy dvacetí) mistné a ještě k tomu se skládá



z malých i velkých písmen, čísel i znaků, což je docela úchylné.

Pokud jste hráli Darkmere, ale i pokud ne, Dragonstone si určitě zahrajte. Čeká vás více úrovní na projití, hádanek na vyřešení, nepřátele na zabití a přátele na pokec. Dragonstone je zkrátka synonymem pro akční adventure, pokud máte oba dva typy her v oblibě, pak si tuto hru v žádném případě nenechte ujít.

LEWIS ■



Heretic

"Aurea prima satast aetas, quae vindice nullo."

- Býval kdysi zlatý věk, který nepotřeboval soudců. Všichni totiž po sobě stříleli ...

Kdo chce tam, pomozme mu tam, říkám si, když vpálim jeden ze svých ohnivých šípu do odporného netopyra a lehce se odvznaším pryč. Zatraceně, tamhle je další. A jenom s tyčí na něj. „Ahoj, ty seš ale sympaták. Už ti to někdo řekl?“ snažím se ho uchláčolit, zatímco mu rejpu v bříše tyčí.

A je to opět tady. Trochu jiné, zase nové, ale především s hektolitry krve na podlaze a mozky na zdech. DOOMmaniaci, kteří běžně snídají kusy jater svých sourozenců a při ranní cestě do školy střílejí po popelářích, si jistě posednou, neboť je tu nová hra od RavenSoftu.

Hned na začátku bych rád podotknul, že Heretic (dále jen Hrc) vypadá jako přesná kopie DOOMa. Bohužel, je to tak. Redakce byla znechucena, je ale fakt, že bylo proč. No, necháme toho a popojedeme.

Systém hry je všeobecně známý, a tak nic nebrání tomu, abychom začali hrát. Ze začátku je nás hrdina vybaven poněkud



skromně, a sice tyčí a jakousi krystalickou holi, což je vlastně „rofák“ chrliči krystaly. Nemusíte se však bát, protože ve hře je zbrani spousta, čili našemu hrdinovi hned nějaká ta smrt nehraci. A teď vsuneme jednu jobovou zprávu. Notoriicky známé čity z DOOMu typu idkfa či idddqf jsou Vám zde čistě na dvě věci. Pokud to risknete a napišete kód na zbraně, všechny se Vám vyruší a zбудou Vám v ruce holá tyč (samozřejmě i s tou se dá zabíjet - ale pozor!! Doma to ráději nezkoušejte). V případě nesmrtelnosti se s Vámi hra již tolik nemazli a rovnou skončíte mrtví v traktorišti krve. A vůbec. Rád bych podotknul, že tady zase tolik krve není, neboť z mrtvých odcházejí jenom duše, čili jím červená neteče. Myslim, že tuto „inovaci“ uvítají zejména rodiče menších ratolestí, kteří se mohou kochat tím, jak vedou své dítka ke zdárnému životu.

Co se grafiky týče, je stejná jako u DOOMu, čili bitmapová a barevná. Vše je prokreslené, animace plynulé a pohled na mrtvou mumii Vás potěší více, než výhra

v jedné nejmenované televizi hře. Zvuk, jak jinak, je kvalitní.

Jediná novinka, kterou DOOM neměl, jsou bojové pomůcky. Totiž při procházení chodeb byste mohli narazit na přesýpací hodiny, čili knihu s lebkou na titulní straně nebo na křídla. Pokud se tak stane, vězte, že přesýpačky nejsou tím, co by se mohlo zdát, ale jsou dokonalou časovanou pumou. Křídla



svůj účel plní dokonale a kniha slouží jako již známý berserk. Upozornění: přesýpačky využívají velice rychle, asi tak za půl sekundy,



take si dávajte pozor!!!

A ještě jedna se tam vyskytuje. Pro hru na

HERETIC	71
GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + kvalitní zvuk a hudba
- + zase něco nového
- + grafika
- rozsáhlé levele
- špatná kopie DOOMu

A	K	C	N	I
DOOM	89			
DOOM II	83			
Heretic	71			
Spear of Destiny	68			
Wolfenstein 3D	59			

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB. Požadavky: 386 DX/40, 4 MB RAM. Existuje na: PC. Výrobce, rok: RavenSoftware, 1995. Testoval: Roger T.



Vesničko má heretická...



Soudečku, otevři se! Zase nic... Kde je len EXIT?



sítí je v adresáři obsažen tzv. Deathmanager. Je přehlednější a rychlejší, nežli nastavení v setupu. Pro ty, kteří na sítí teprve začínají, to bude určitě přijemné (viz. já před půl rokem).

Ovládání je stejné jako u DOOMu, čili klávesnice nebo myš či joystick. Znáte to.

Jeden kaz hry, který potká každého, jsou velice rozsáhlé levele. Kupříkladu ve druhém levelu jsem narazil na vypínač, který jsem zapnul. Kdesi v dálí se otevřely dveře. Než jsem k nim dorazil, dalo to více práce, než jsem čekal.

Co shrnout závěrem? Heretic je vcelku ucházející hra, která má jednu obrovskou a jednu menší vadu. Tou první je neoriginálností, neboť jde o zeditovaného DOOMu. Co se té druhé týče, je to rozsáhlost levelů. Ale jinak, jinak to



vcelku ujde. Pokud jste zavídli DOOMmaniaci, Heretic by neměl uniknout Vaši pozornosti.

ROGER T.



Realms of Arkania: Star Trail

Kazdý od dungeonu čeká así něco jiného. Někteří preferují přimost dějové linie, další dávají prednost oslavující grafice a zvuku, pak jsou zde taci, co si myslí, že nejdůležitější je atmosféra a rozsáhlý příběh, kde vše souvisí se vším. K takovemu myšlenkovému pochodu se kloním i já. Mezi mě nejoblibější dungeon patří sága Might & Magicu (za svůj největší úspěch v dungeonologii považuji dohráni a zmapování Might & Magic III) a první dva Beholderi. Pak se objevil nový gigant fantasy, SirTech, firma proslavená především svou, zatím, heptalogií Wizardry. A tento SirTech nyní vydává druhé pokračování trilogie Severních zemí - Realms of Arkania: Star Trail. Hra je pokračováním známého dungeonu Blade

of Destiny (Das Schwarze Auge) od firmy Attic, leží se na Star Trailu rovněž autorský podíl. Obsahuje velké množství nejrůznějších doplňků a inovací.

Jíž úvodní epizoda mne přesvědčila, že se bude jednat o dungeon výjimečných kvalit. Sejdete se s bratrem elfího krále, Elsuriinem. Dlouho vypráví (sé speechpackem opravdu vypráví) staré historky o válce Elfů a Trpaslíků se skrýty. Valka byla vyhrána díky tomuto spojenectví a na jeho počest byl stvořen magický artefakt - Salamander Stone. Avšak, jak léta plynula, staré doby upadaly v zapomnění a Salamander Stone byl ztracen. Nyní skrýti armáda opět povstala a není sily schopné jím odpovarat. Snad kdyby se Trpasliči znova sjednotili s Elfy. Proto vás požádá o nalezení onoho kameně a o pomoc k nastolení všeobecného míru. Dvere se za ním ještě nedovrhou, když k vašemu stolu usedá podivný člověk. Prohláší veškeré ideály Elsuriiona za pláné a nabídne vám tisíc dukátů odměny za Salamander Stone... I po té se příběh dále větví a větví. Hra se ovládá velmi prosté myši, ale není nijak jednoduchá. Na úvod si hráč může vybrat mezi dvěma úrovněmi obtížnosti. První z nich, novice, viceméně odpovídá běžnému standardu informací o postavě. Ale druhá, advanced, skýtá pravé potěšení pro všechny detailisty. Kromě běžných

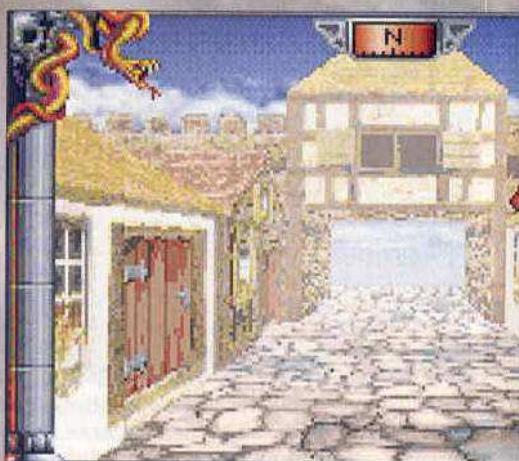
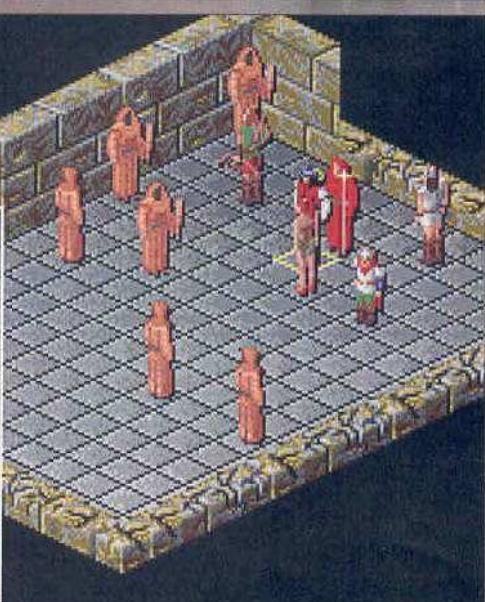
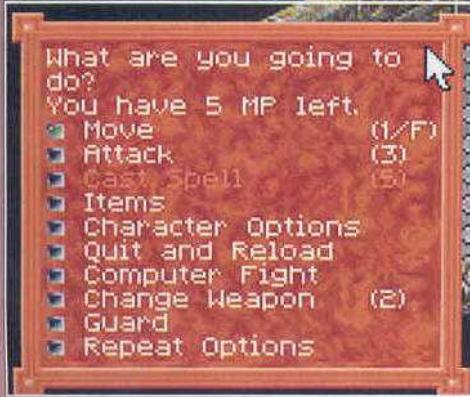
vlastností jako je síla, moudrost, obratnost atd. se objevují také záporné vlastnosti jako třeba klaustrofobie, nekrofobie, pověřivost a podobně. To ale není zdaleka vše! Každá postava má ještě řadu dalších dovedností seřazených témačky do sedmi okruhů (boj, intuice, příroda atd.). Vždy při přestupu na další úroveň dostane hráč k dispozici určité množství „pokusů“ na zlepšení jednotlivých dovednosti. Pravda, tuto práci za vás vykoná i počítač, ale žádný zavýšily dungeonista si jistě nenechá ujít příležitost vypracovat postavu, takříkajíc, k obrazu svému (já sám jsem jenom generováním postav strávil čtyři hodiny). Dalším specifickým okruhem jsou kouzla. Žádna správná fantasy se bez nich nemůže obejít. Kouzla nejsou rozdělena, jak to bývá zvykem, pro jednotlivé obory (klerická, magická, elfí atd.), ale jsou dostupná pro všechny postavy. V závorce za nimi je uvedeno písmeno a číselná hodnota. Písmeno označuje příslušnost k druhu magie (E - elfi kouzlo, M - kouzelnické, D - druidské...) a numerická hodnota vyjadřuje stupň porozumění. Takže Elf má mnohem vyšší hodnotu pro „své“ kouzlo než pro kouzlo kouzelníkovo. Přirozeně, kouzlo je rovněž nesmírně množství. Naštěstí program poskytuje i možnost vytisknout si charakteristické vlastnosti na tiskárně (celé dvě strany A4). Boj se odehrává v podobném systému jako ve hře Ufo. Pokud máte nainstalovaný speechpack, můžete si vychutnat perfektně namluvenou zaklínadla. Samotný boj je všobec jedna z nejzábavnějších částí hry. Casem, až se vaše postavy vypracují na vyšší úrovni, se mohou souboje se slabšími něštíři (skřeti, hrouci, lupiči atd.) stát trochu nudnými. I na tuhle možnost je však Star Trail při



but only minutes later, the fire has burnt down, and the Wind carries the ashes across the deserted market square like fine white dust.



Halbarad



Tiefhusen



Star Trail

Konečně se zase mezi námi objevil nový dungeon. Je jich třeba jako soli, ale ve skutečnosti těch dobrých je jako šafránu. Star Trail patří do té druhé kategorie.

praven. Stačí ve válečném menu zevním se u každé postavy zvolit počítačový boj. Na výběr jsou dvě možnosti - první, trochu pomalejší, je „the whole party“, při zvolení druhé možnosti se zjavi obrázek dvou bojujících postav, životních funkcí vaší „party“ a nepřitele, tento souboj trvá jen několik vteřin. Při soubojích si lze také vybrat, zda má či nemá být užívána magie. Tedy pokud nechcete plýtvat drahými astrálními body na slabé protivníky, stačí napsat ne. Nevhodou těchto bojů je, že leckdy nedopadnou podle vašich představ (nechal jsem počítač vybojovat souboj s několika prakticky neškodnými broučky a šel jsem na záchod; jaké bylo mé zděšení, když jsem po návratu pln dobré nálady zjistil, že moje drahá čarodějka a milovaný mág se odebrali na věčnost do Boronových lovišť). Přirozeně, zdaleka nejúčinnejší zbraní jsou útočná kouzla, leč astrální body se doplňují velmi pomalu. Kromě těchto notorických kouzel se v boji uplatní zejména magie působící na psychiku soupeře (skupina kouzel „Dominati-on“). Hra obsahuje samozřejmě velké množství novinek. Na první pohled je z nich nejpatrnější systém pohybu. Můžete si buď vybrat mezi plynulým skrolováním ve stylu Ultima Underworld nebo skrolováním po čtvercích jako v klasickém dungeonu. Rovněž automapování doznaло změn. Na mapách měst jsou vidět sebe-menší podrobnosti a mimo jiné se do nich dají vpisovat pohodlné poznámky. Mimo osidlené krajiny se pohybujete po velké mapě, na které jsou vyznačeny všechna města, všechny řeky, pohoří, lesy, rybníky a cesty. Mnohé ze stezek tam však vyznačeny nejsou a vy je objevujete cestou. Je samozřejmě, že cestujete rychleji po vyšla-

pané cestě než v horách etc. Pokud na něco narazíte, počítač vám to vždy oznámi (pokud se rovnou nedostanete do válečného menu). Cestou si můžete shánět obzívou lovem, ať již zvěře či ryb. Se zásobami jsou vůbec nechutné problémy. Každá postava má totiž omezenou únosnost. Například můj válečník navlečen do pancérové přilby, plátového brnění, kroužkové košile a v ruce s těžkým štítem unese jen tři dávky potravin a dva vaky na vodu (čtyři dávky). Když už nemáte, lidově řečeno, co do huby, zácnete hladovět a žiznit. A pak již jen rychlý úbytek sil, smrt a život po životě. Váha předmětu, zcela mimo hodem, snižuje počet pohybových bodů za kolo (3 jsou nebytné pro boj, 5 pro kouzlení). Peníze si můžete rychle vydělat poctivým hraním na nástroj v hospodě, akrobacii či tancem. Nepočitě si vyděláte nepoměrně větší množství peněz, ale s rizikem odhalení. Objevil se také deník, jakási databanka, do které se automaticky zapisují všechny důležitější události a kam si můžete zapisovat poznatky z rozhovorů. Pro všechny, kteří si jako já zapisují každou zbytečnost je zavedeno vyhledávání informací podle položek. Stačí si jen zvolit skupinu (postavy, bohové, města etc.) a vybrat jméno (třeba položka postavy, jméno Ingramosch). Výsledek je nasnadě - nemusíte nastavovat listovat v deníku do půlnoci.



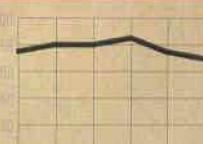
Muddok Piko Legolas Arwen Loki Halbara

REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL

MUDDOCK

REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL 81st

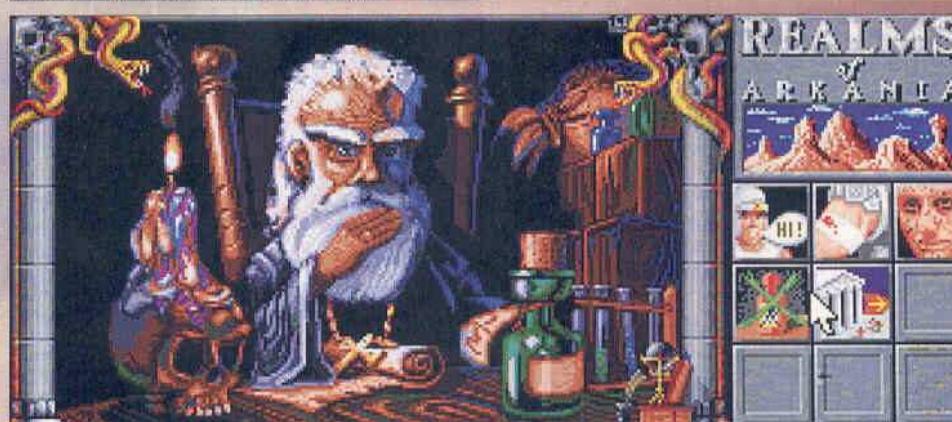
GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	



DUNGEON

Realms of Arkania: Star Trail	81
Wizardry VII	75
Ravenloft	73
Might & Magic III	65
Blade of Destiny	45

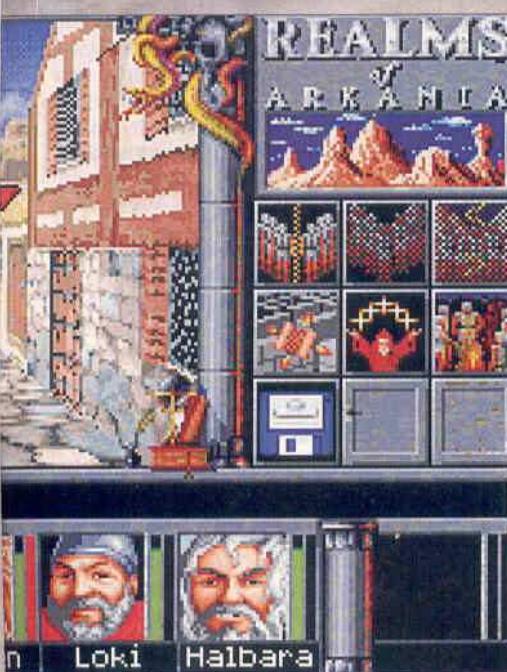
Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16. Požadavky: 386 DX/33, 4 MB RAM, 36 MB HDD. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Sir-Tech, 1994. Testoval: Muddok.



Ernbrechtr Traloper



Muddok Piko Legolas Arwen Loki Halbara





Wacky Wheels

Zvířata mají právo na život. Mají i jiná práva, která by se jim neměla upírat, ale existují i výjimky, mezi něž jistě patří právo na řidičský průkaz.

WACKY WHEELS

GRAFIKA:	72%
HUDBA:	
ZVÍKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

+ originalita
+ grafika
+ povedený soubor Morris
- nemáho zvěře

SIMULÁTOR

Wacky Wheels	72
Crazy Cars	71
Test Drive III	65
Lotus III	53
Test Drive	50

Testováno na: 486 SX/20, 5 MB RAM, SB. Požadavky: 386, 4 MB RAM. Doporučeno: 486, 4 MB RAM, SB. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Beavis software & Apogee, 1994. Testoval: Mrkvoslav Pytlík

Závodů bugin, motorek, formulí a jiných nesmyslů se už vyskytlo nespouště. Jezdili v nich tvrdáci, tlusfoši, boháči, taxikáři a jim podobní, ale většinu z nich tvorili lidé. V hře této (tj.



Wacky Wheels) se však člověk neobjeví ani jeden. Zeptali jsme se náhodného kolemjdoucího, co si o tom myslí.

„Co si o tom myslíte?“

„Ale dejte mě s tým pokoj!“ odpověděl náhodný kolemjdoucí pán, přibližně 100-letý.

I zeptali jsme se jiného náhodného kolemjdoucího na jeho názor na tu situaci:

„Jaký je vás názor na tu situaci?“

„?“ podivil se náhodný kolemjdoucí. „Žádný člověk? Pak tedy dozajista robot!“

„Ne, ne. Ani robot.“

„?“, znova se podivil náhodný kolemjdoucí a dal se podat.

Správou odpovědi bylo: zvíře. Správně, v této hře se vyskytují pouze zvířata. Tito tvorové usedají do svých motokářů a závodi po vodě, písku, dřevu a malých dlaždičkách o titul, nebo o medaile. Co by to ale bylo za hru bez násili a radosti nad soupeřovou havárií. Závodníci proto po sobě vrhají ježky, zákerň se do cesty kladou bomby, lijou olej a vydáděj podobně zlomyslosti, bez kterých by asi těžko vyhráli. Jejich buginy jsou tak malé, že skoro nejsou

vidět, takže to vypadá jako by po okruhu jezdily podivně vypadající hřívčíky. Hra na



první pohled zaujme svou originálně zpracovanou grafikou a originálně zpracovanými obličeji závodníků. Je jen škoda, že se jich zde vyskytuje ještě 8 (slovy osm), což se se závody Formule 1 nemůže rovnat. Musíme si však povšimnout i možnosti dvou hráčů, a to jak v závodě, tak na volném bitevním poli, kde se počítají pouze závahy ježkem, bombou, plamenem nebo jiným vynálezem, který tam nalezneme. Další věci, která u závodů F1 schází, jest honba za kačenkami. Tato možnost je zde pro případ, že obzvláště nudíme, jste doma sami a závody nás už nebudí. V této části hry se musí obzvláště přemýšlet, jak jsme se přesvědčili u náhodného kolemjdoucího hráče této fáze hry. I pozdravili jsme ho našim pařanským pozdravem a zeptali jsme se ho, nad

Vidíte, že se musí dost přemýšlet, a proto bych tuto hru doporučil hlavně intelektuálům. Tedy, nejen jim, ale i jiným. Z těchto dvou vět plyne, že hra je vhodná pro děti, které již dokáží sami cloumat joystickem ve směru jízdy, ale také pro starší tvory, kteří se k tomuto cloumání joystickem dokáží snížit.

Nyní již přistupme k technickému vzhledu této gamesky (český překlad: hříčky). Vaše supermalé autičko, z něhož čouhá supervelká hlava jednoho z favoritů, je vidět ze zadu, podobně jako u hry Crazy Cars. Podklad, po kterém se pohybujete je pravděpodobně bitmapový, ale ruku do ohně bych za to nedal. V této hře máte s autič-



kem mnohem více volnosti, než v ostatních, jí podobných, jelikož můžete jet kam chcete, pokud tam ovšem není nějaká překážka. Na dráze se pojedou, opalují, koupají, hrají si, střílí, sedí u holice a jedí velice pěkně vyvedení ježci, které po jejich sebrání můžete vrhnout na svého soupeře. V průběhu hry hraje průměrná hudba a ozývají se průměrné zvukové efekty, které spolu s nadprůměrnou grafikou zaručují skvělou zábavu. Potěším i piráty a nepiráty, kteří si vzali předsevzetí, že si nikdy žádnou hru nekoupí, jelikož již nějakou dobu běhá po světě šárewáre této dost povedené hry.

Shrňme to tedy. Apogee spolu s Beavis software vypustily do světa obdivuhodně originální a neméně povedenou hru, ve které se mimo jízdy v motokáře i pobavíte. Toť vše. Domluvil jsem. Howg. Tak nazdárek!

MRKVOSLAV PYTLÍK ■



čím tak usilovně přemýšli:

„Nazdar ty jedna zpářená stará kompjutrová kryso, jak ti dupou králičí a cvakají džoystici? Hele, nad čím tak usilovně přemýšliš?“

„Nazdar čéče“, pozdravil nás postaru, „neřuš, jo! Právě teď přemýšlím, do které z toho nepřeberného množství kachen se mám trefit, a nebo že bych oddělal toho kačera s leteckou čepicí na hlavě? Teda nevím, nevím, budu muset ještě notnou chvíli myslit.“



PC

Nascar Racing

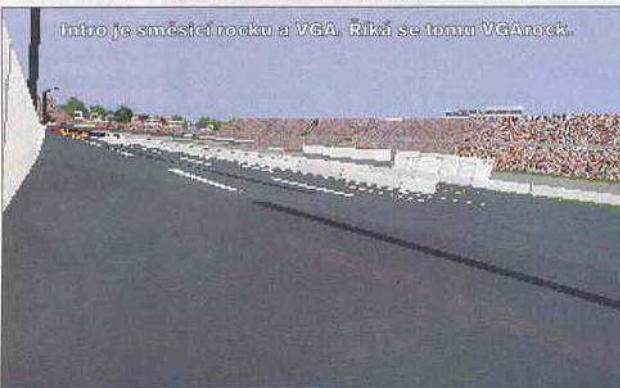
Závodit se sériovými vozy bylo vždy mým snem. A ten se nyní stal skutečností... (i když ne tak docela).

Aje to tady, poslední kolo a mám to za sebou. Zatím se držím na druhé pozici. Tak ted! Kopnu tam trojku a vystartuji. Udělám myšku a už ho mám vedle sebe. Cílová čára na dohled. Otáčky stoupají ... 8 700, 8 900, 9 200, červená kontrolka splašeně bliká, tlak a teplota oleje nebezpečně rostou. Nedbám. Usilovně se snažím předjet. No, ještě kousek, no tak! Ruka hmata po řadicí páce. Setinku sekundy před tím, než jsem sešlápli spojku se ozvalo duté „Plumb!“ a display flegmaticky bliká se svým „Blown Engine“. Dojíždim na okraj tratě, smutně mačkám „Esc“ a vracím se do garáži. Všechny mé naděje jsou ztraceny ... nedojel jsem.

Když se mi do rukou dostaly diskety se hrou Nascar Racing od firmy Papyrus, (dále jen NR), trásl jsem se nedočkavostí, abych ji nainstaloval a začal už konečně hrát. Kdo si vzpomíná, tak ví, že to není tak dávno, co tato firma vytvořila skvělý simulátor závodů Formule Indycar. No, a máme tady další dílko od jejich tvůrců s názvem Nascar Racing.

Hned v úvodu bych rád podotknul, že NR je velmi zdařilý produkt. Hned po spuštění hry, které trvá na pomalejších počítacích asi tak čtvrt minuty, se Vám na monitoru objeví úvodní logo firmy Papyrus. Hned po něm

vání vozů na sezónu nabídka obsahuje položku „Preseason Testing“, ve které lze volně jezdit po všech tratích a zároveň si upravovat vůz. „Options“ jsou také rozsáhlé. Přes obvyklé nabídky způsobu ovládání, pomocných funkcí, jakými jsou např. automatické řazení, nezničitelnost (pozor, motor můžete „přetocit“ i při zapnutém no-damage), srovnávání směru po výjezdu ze zátažky, grafi-



ku, ostatní jezdce, kde můžete určovat jejich dokonalost, počet či sílu, až po zvuk. U toho se na chvíli zastavím. Zvuk tvoří jednu z nejlepších stránek této hry. V „options“ si můžete zvolit hlasitost svého motoru, ostatních vozů, sílu nárazu, pneumatik atd. Ale je toho víc. Zvuk motoru u vašeho auta je natolik realistický, že i já, jakožto tvor přes auto, překročí hranici kritických 9 000 otáček, jsem

se pomalu sunul pod židlí ve snaze si zacpat uši. Hlas motoru, který je vystupňován ke zmučenému ječení (musím však upozornit, že motor je čistě závodní, čili Vás to tak nemusí mrzet, protože ten vydří takřka vše), Vás donutí buď zabrzdit nebo to zkrátka „překroutit“. Ostatní zvuky jsou také velice realistické a hlavně perfektně udělané (jestli Vám mohu poradit, ztěšte si zvukovku, dokud nevyjedete z depa, jinak... ale to už uslyšíte sami). Pro zatvrzelce

musím dodat, že zvuk je takto kvalitní pouze přes zvukovou kartu. Jen tak pro pořádek.



Hra podporuje dohromady okolo 20ti karet mimo PC Speakeru. Ovšem pokud „soundika“ máte, těšte se. Je na co. Grafická strán-

ka věci také vynikající. Standardní VGA ve svém rozlišení 320x200 ve 256 barvách. Jedna věc ji poněkud kazi a to je rychlosť počítače. Pokud si navolíte plné detaily a maximální „frame rate“, můžete se být skoro jisti, že na strojích pod 486 DX se budete úspěšně divat na polostatické obrázky. Plnou grafiku můj počítač se svými 66 MHz také přiliš nevital. Animace byly trhané a jízda (ne ten Svěrákův film) tím ztrácela na přitažlivosti. Neoptimálnější je nastavení všech položek na „auto“ a pak to vcelku ujde.

Samotná jízda je požitkem. O tom, že lze v garážích zcela přestavovat Váš vůz, už vůbec nehovořím, neboť bych to mohl rozepsat na 3 stránky. Snad jen tak stručně. V depu si přestavujete vůz zavedeným způsobem volením hodnot. Nastavovat můžete prakticky všechno od spoilerů, zadní křídla, teploty a tlaky pneumatik, množství paliva v nádrži, poměru zadního diferenciálu, náklonu hnacích náprav až po načasování převodovky či tlaku v tlumičích. Nerad to říkám, ale nejste-li plně vyučený automechanik nebo se nevznamte v těchto malíčkotech, prakticky ne-

NASCAR RACING

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + kvalitní zvuk
- + dobrá grafika
- + realnost
- + možnost upravy vozů
- obtížné nastavení správných hodnot při upravách vozů

S I M U L Á T O R	NR
Nascar Racing	79
Indycar Racing	75
Formula 1 Grand Prix	72
Sunt Car Racer	67
Network Rally	59

Testováno na: 486 DX/266, 16 MB RAM, SB. Požadavky: 386 DX/40, 4 MB RAM, 18 MB HDD. Existuje na: PC. Výrobce: Papyrus, 1994. Testoval: ROGER T.

máte šanci někoho předjet. To je asi tak jediná chybíčka této hry, ale znáte to, prostě se vloudi.

Uááá! Nechtěj se nechat předjet. Nechte toho!



Další věci je příležitost pro tvořivé hráče, a to možnost si vyzdobil svůj vůz vlastními válečnými barvami a k tomu slouží tzv. „paintkit“, který je k nalezení v adresáři NR.

Co říci závěrem? Nascar Racing od firmy Papyrus je velice kvalitní hra se silnou převahou kladů a troškou záporů. Je ale možné, že když si autori nedávali takovou práci s daty ovlivňujícími vlastnosti vozu při zásahu do jeho nastavení a přidávání pár trati, mohli by vzniknout perfektní simulátor automobilových závodů. Tim Vás však nechci nijak odrazovat od této hry, naopak. Pokud jste fandové do aut a rádi závodíte, je hra Nascar Racing tím nejlepším prostředkem, jak si rádně „zapařit“. Takže, shánějte ji plně i neomylně kde můžete a nezapomeňte: Je mnoho způsobů, jak si zajezdit, ale jen jeden, jak si opravdu vychutnat svého Kozla (pardon, to je myšlka), tedy jak si opravdu závodit. A právě tím je Nascar Racing.

ROGER T. ■



NÁZOR MUDDOK A LEWIS:

Teda nevime, co se mu na této hře líbilo, ale nám skoro nic. Hlavně zábavou pokulhává za skvělým Stunt Car Racerem. Prostě nic moc.

následující intro není příliš obsáhlé, ale hudba k němu je přímo uchu lahodí (zvuk je vůbec kvalitní, ale o tom později). Stručně Vám předvede závod na trati a zkrátka se rozhlížte v „main“ menu. Je tady na výběr spousta věci. Můžete zvolit zajet si jen tak jeden závod, nebo šampionát. Další výhodou, stejně jako u Indycarů, je možnost hry dvou hráčů. Pokud ovšem oba dva nevlastníte možem, nemusí Vás toto menu příliš zneplácovat. Jako formu tréninku a zároveň testo-



■ PC CD-ROM

Novastorm

Čeho jsem se dočkal, to jsem nečekal - obrození Microcosmu v celé jeho kráse (špině).

Kompaktních disků se v počítačovém světě (tzv. games worldu) stále více užívá. Není také důvod, proč by tomu tak nemělo být. Výrobní cena jednoho disku je vzhledem ke kapacitě mno-



hem nižší než u disket (někde jsem slyšel, že v přepočtu snad deset haléřů na megabyte). Oproti disketě je také množství dat na jednom CD mnohonásobně větší. A to ani nemluvě o tom, že kompaktní disky se dají kopirovat jen velmi obtížně a normální člověk tuto šanci ani nemá. Bohužel, stále více firmy trpí jakousi „gigantomanií“ a snaží se hráče zaválit množstvím animací, samplů, mluveného slova etc. Tak začali vznikat první projekty, např. Rebel Assault, Iron Helix etc. Dostalo se jim velké pozornosti a nesporně byly komerčně úspěšné. I když nadšení pozvolna opadlo, stále se ještě vyrábí stupidní hry s ubohým příběhem a nádhernou scénérií. Jestli bude tento trend pokračovat, nevím (už ani ty deprese nejsou to, co bývaly). Jistě je jen, že na cédéčkách se již objevují i hry výborné - např. Battle Isle II, Under a Killing Moon, Wrath of the Gods etc.



Nyní jsem se konečně dohrabal k tomu, o čem píši. A totíž k Novastormu. Bohužel, Novastorm nepatří do té druhé kategorie. Ale ani do té první. Tvoří jakousi stýčnou hranici kvality a braku. Je to totíž jedna ze současných nejlepších stříleček ve vesmíru.



Nepřináší s sebou žádné originální nápadů, ale skvělou hratelnost. Se svou stíhačkou ztoastujete (lidově řečeno, zapečete do země) nesčetné tucty nepřátel. Nepřátelé však nejsou jediné překážky v trnitě cestě k vítězství; kličkovat velkou rychlosťí mezi ledovcovými útvary je samo o sobě značně složité. Pointou hry je likvidace znepráteleného počítače SCARABA, jenž ovládl veškeré pozemské systémy a zahájil válku proti lidem. Jedinou šanci, jak zachránit ostatky lidstva, je proniknout defensivním systémům a zničit počítač. Jak jsem psal, nic moc originálního. Překvapení ze hry by asi nebylo úplné, kdybych vám řekl, kdo bude pilotovat „hand-made“ stíhačku lidstva.

Ovládání je velmi jednoduché, stíhačku vidíte ze zadu a létat můžete nahoru, dolů, vpravo a vlevo. Na výběr je slušný arzenál zbraní, který zahrnuje kromě prvotního jednohlavňového laserového (hoho!) kanónu také řízené střely, „smart“ pumy, šít, různé nadstavby pro kanón (dvouhlavňový, trojhlavňový, mnohohlavňový), bezpilotního wingmana etc. Přirozeně, nebyla by to zábava vlastnit takové množství zbraní hned od počátku. Proto musíte nejdříve zlikvidovat soupeře a poté mu odejmout zbraně (respektive, po masivní explozi soupeře, seberete blikající mnohouhelník a je to). Hra obsahuje celkem čtyři mise, z nichž

každá je rozdělena na další čtyři stáže. První, vulkánová planeta Callinhor, je tvořena erupcemi sopek, žhavými lávovými polemi a sem tam nějakým kopcem a údolím. Druhá, pouštní planeta Kallum Koll, je pokryta



do běla rozpáleným pískem a protkána kaňony. Třetí, ledová planeta Quiggin, je tvořena ledovcovými stalagmity a stalaktity. Čtvrtá, závěrečná mise - kosmický křížník Excelsior, se zaobírá likvidací SCARABA. Nejprve asteroidový pás, potom vnější ochrana a nakonec let křížníkem. Málem bych zapomněl, na konci každé stáže vás čeká Guardian. Že s ním nebude lehkého pořízení, to snad nemusím psát, každý strážce má jen jedno či dvě slabá a zranitelná místa. Bohužel, všichni Guardianové se pohybují v predestinovaných sekvencích, takže po troše cviku s nimi zas tak velké potíže nebudou.

Přirozeně, množství výborně zpracovaných animovaných představení vás nemine ani v tomto případě. Je pravdou, že pokud vás nemilosrdná likvidace „věcí“ v zájmu lidstva baví, asi najdete v Novastormu zálibení. Grafika je rychlá a jemná. Zvukové efekty a hudba jsou dobré. Neodsuzuji Novastorm, ale ani ho nevyzdvihuji. Viceméně další hra, jejíž komponenty (grafika,



zábava, originalita, idea...) vytváří průměr. Tak se tedy pohodlně posadíte, za 90 vteřin dosáhneme SCARABův obranný perimetru. Akce Novastorm začíná...

MUDOK ■

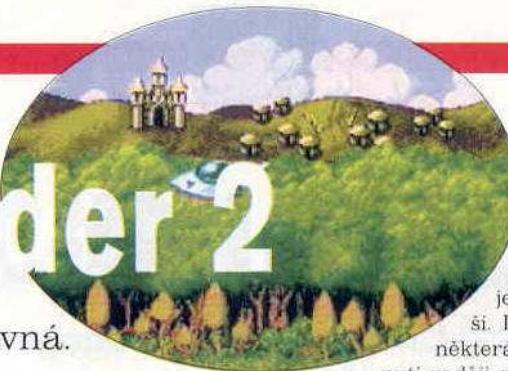
NOVASTORM	69*
GRAFIKA:	■■■■■
HUDBA:	■■■■■
ZVUKOVÉ EFEKTY:	■■■■■
HRATELNOST:	■■■■■
+ velkolepá a rychlá grafika - neoriginální - celkově vzato, nuda	S T R I L E Č K A Retribution 86 Novastorm 69 Creature Shock (1. část) 42 Microcosm 35 Rebel Assault 30
Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 trplspd CD-ROM Požadavky: 486 SX/25, 4 MB RAM, singlspd CD-ROM Existuje na: PC CD-ROM Výrobce, rok: Psygnosis, 1994 Testoval: Muddok	



AMIGA

Cannon Fodder 2

Válka byla předtím jen jednou tak zábavná.



Tak konečně jsou zpátky. Ptáte se, kdo? No přece parta správnejch lidí z Cambridge, programátořský tým firmy Sensible Software. Tentokrát si pro nás připravili pokračování jejich slavné hry Cannon Fodder a tedy zhruba po roce přichází Cannon Fodder 2. Nebudu vám nahlávat, že jsem se netěšil, protože jsem těsil maximálně. Sensiblaci jsou již dlouho mojimi favority a hlavně svým fotbálkem na mě udělali velice dobrý dojem, který přichodem prvního Cannon Foddera (CF) ještě vzrostl. Mám dojem, že všichni CF znají, ale na některé počítače dorazil trochu později, a proto ho budu stručně charakterizovat. CF je skvělá akční a trochu strategická hra, ve které s partou vojáků ničíte, co vám příde do cesty. Občas máte i někoho zahránit, v čemž vám může pomoci spousta zbraní a dopravních prostředků (jako třeba

mi soupeři nebudou jen klasickí vojáci, ale vzhledem k tomu cestování v čase budete střílet po rytířích, arabáších, ufonech (!) apod., zábava se tedy neztráci, ale naopak graduje. Ti všichni jmenování budou mít stylové, dobové kostýmy a bydliště, ovšem s výzbrojí tomu tak nebude. Kdo se těší na souboje meči či magií, má smůlu, protože vaše jednotka je do každého počasi (chci říct období) vybavena samopaly, popřípadě granáty a bazukou. A dát meče jen rytířům, to by nebylo fair play, tudiž i primitivní rytíři po vás budou střílet samopaly, házet granáty apod. Již víte, že budete střílet po ufonech, rytířích, arabech a gangsterech, ale nevrite, co budete moci zničit. Na destrukci tedy čekají středověké hrady, arabské mešity, chicagské obchody, ufonská obydlí a spousta dalších. Také nuda opět

nápadů. A nebudu přeceňovat, pokud řeknu, že jejich snaha nevyznála naprázdnou. Už tak jistý si ale nejsem s obtížností. První dil byla taky dočela fuška, ale tentokrát to je podle mě ještě o fous těžší. I když zas jak která mise, některá je zas dost lehká, rozhodnutí raději nechám na vás. Každopádně některé mise či podmíne jsou fakt makačka. Treba jedna mise u arabášů. Na jednom konci je bunkr nepřítele, na druhém konci tank a mezi tím lidičky, které máte chránit. Musíte se snažit zabránit útokům ze strany nepřítele a navíc při jízdě s tankem se musíte těm lidičkám (kteří se vám samozřejmě pletou do cesty) vyhýbat, fakt chufovka. Nebo při nějaké ufonské misi se na vašeho jediného vojáka vyříti asi 10 střílejících ufonů, to je taky chufovka. Prostě je to hratelný.

No a protože už se blíží závěr, přichází na přetřes technické provedení. Grafika je opět skvělá, ať se jedná o středověkou Anglii, Chicago 30. let či ufonské základny. Žádná krajina neni ochuzena o detaily, navíc se po obloze prohánějí ptáci či lidi na kolech (v případě futuristické krajiny). Vlastně je skvělá, protože je skoro stejná jako minule. Hudba prakticky zůstala stejná, přibyla jen skvělá úvodní skladba. Přibyly ale nějaké zvuky jako třeba nabíjení samopalů, plejáda skřeků a heků zůstala, takže zvuky skoro bez chyby. Ale jen skoro, protože nějaká chybinka by se našla. Vadi mi, že helikoptéra a létající talíř mají stejný zvuk, stejně tak jeep a kolovalý vůz. Nevím, proč nemá každý vozejk svůj zvuk, to by snad nemusel být takový problém. No a konečně hratelnost, ta je samozřejmě taky perfektní, záleží jen, jak se vyrovnáte s obtížností.

Abychom zůstali při zemi, uvedu několik záporů či nedostatků. Stejně jako minule nejde uložit pozici po každé podmíni, ale až po dokončení celé mise. A stejně jako minule se vaši vojáci občas zaseknou u stromu, keře apod., což zamrzi zvlášť ve chvíli, když na ně letí granát a oni se nemůžou hnout. Navíc mě mrzí i ta opakování hudba či stejně zvuky. Pak taky nechápu, proč časová období nejsou seřazena chronologicky a proč jich není víc.

Takže teď nevím, zda je či není druhý dil lepší prvního. Už to sice není taková originální bomba, ale přibyla spousta nových nápadů,

CANNON FODDER 2		85*
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVUKOVÉ EFEKTY:		
HRATELNOST:		
+ skvělá úvodní skladba		
+ cestování v čase		
+ zvuky		
- stejná hudba		
- dlouho nahrává		
- nejde na hard		
Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: dop. Amiga 1200, 2x-FDD. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Sensible Software + Virgin, 1994. Testoval: Lewis	AKČNÍ STRATEGIE	
	Syndicate	89
	Cannon Fodder 2	85
	Cannon Fodder	84
	Special Forces	72
	Sabre Team	60

tank). Stejný základ má samozřejmě i druhý dil, ale tento základ je obalen spoustou nových nápadů.

Na úvod je opět připravena skvělá skladba, tohle prostě Sensiblaci umí pravdělně. Škoda, že to takhle nedokází i jiné firmy, to by byla paráda, holt kdo umí, ten umí. Pak následuje klasická představovačka jejich týmu, tentokrát ale v dobových hadrech. Pak následuje známá úvodní obrazovka, nic nám již nebrání v započátku hry. Možná vás zarazí hudba či znělka před započetím mise, od minule se totiž nezměnila, sice je dobrá, ale mohli ji změnit, no nic, jedeme dál. Náplně misi se na první pohled taky nezměnily, opět je tu klasický úkol zabít všechny nepřátele, popřípadě zničit všechny jejich budovy, ale jednak později přibude nový úkol a jednak jsem ani nic jiného nečekal. Potom nezbyvá než popadnout myš a prošílet si cestu do další mise, resp. podmíne. Rozhodně vás ale překvapí prostředí, ve kterém se ocítáte. Zatímco v prvním dílu jste všechny čas trávili v přítomnosti, tentokrát budete časem cestovat z jednoho obdobi do druhého. Ať už by to bylo kvůli dábelskému profesorovi, stroji času, náhodě nebo olomouckým syrečkům, je to jedno, prostě cestujete časem a basta.

Ted jsem vás nasytíl, ale to nejdůležitější přichází až ted. Zábava ze hry se samozřejmě neztratila, stříleni do vojáků, nicení budov atd. zůstalo. Hodně věci se ale změnilo. Vaši-



nehozí. V první dílu měla lvi podíl na zábavě různá vozítka a stejně i zde škála těchto vozítek velká. Od kolových vozů, vrtulek, přes tanky, jeepy až po létající talíře a jiné dopravní prostředky budoucnosti. I v tomto ohledu je o zábavu postarano. Oproti minulému dílu přibylo fauny. Nedivte se proto, až potkáte ovci, psa či nějakého FBI (pro neznalce FBI = Futuristický Byložravec typu I). Některá zvířátka navíc zabečí (především ovce) či vybouchnou. A aby toho nebylo málo, přibyly již zmínované typy misí. Také mimo klasických zabíjení, chránění, ničení a aktivování čudlů, přibyl únos. Já vím, že to není nic světoborného, ale lepší něco než nic. A navíc po aktivování všech čudlů dostanete k dispozici vyzbrojený létající talíř (minule to byl vrtulník), což není k zahození.

Vidíte, že autoři se snažili zeslabenou originalitu poslitit (posilnit jsem chtěl říct) novými



stejně tak ovšem zůstaly nějaké chyby. Ale Sensiblaci jsou oblibenci a ačkoliv jsem čekal o něco více, zklamán nejsem. Pokud se v případném třetím díle vyvaruji těch několika chyb a přidají nové nápadů, určitě se bude nač těšit. Nyní je tu ale Cannon Fodder 2 a vaši timecopové čekají na dobrého velitele. Budete jím vy? Já doufám, že ano.



Ve středu
1. března 1995

OTEVÍRÁME

STUDIO VOCHOZKA TRADING

Na ulici Bolzanova 42 v Brně, kde budete moci

zakoupit české i zahraniční hry, počítače PC a Amiga, příslušenství, diskety, myši, joysticky, filtry, monitory, CD-ROMy, časopisy a spoustu dalšího

prohlédnout si nejnovější hry nebo domoverze chystaných českých her, zúčastňovat se různých soutěží, setkat se s tvůrci her a popř. se domluvit na spolupráci při tvorbě nebo distribuci nových her.

POZOR! vzhledem k tomu, že jsme se stali zastoupením firmy GAMES WORLD pro Brno.

A jak se k nám dostanete? U hlavního nádraží nasedněte na trolejbus č. 131, 133, nebo 141, na třetí zastávce vystupte, dejte se doprava Spáčilovou ulicí a po chvíli dojedete na ulici Bolzanovu.

dále zde můžete využít služeb DTP studia ARTline (vizitky, samolepky, letáky, návrhy reklam, tiskopisy, písmena a loga ze samolepicí folie, digitalizace a foto-montáže...)

budete u nás moci zakoupit zahraniční hry také s jedno, nebo dvojnásobnou slevou!



AMIGA info

Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	od 19.990,-
386 DX 40	27.990,-
486 DX2-65, provedení VESA	38.999,-
486 DX4, provedení VESA	36.999,-
486 DX4-100	Super cena!!!
Pentium 60, provedení VESA	57.976,-
Pentium 90, provedení VESA	69.280,-

Uvedené sestavy zahrnují:

- ✓ Rychlý 420 MB pevný disk
- ✓ Grafickou kartu VESA 1 MB
- ✓ 3,5" mechaniku
- ✓ Color SVGA monitor MPRII
- ✓ 4 MB RAM
- ✓ Provedení minilower
- ✓ ČS-US klávesnice
- ✓ myš

volejte pro aktuální ceny

Libovoľné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy

Montáž zdarma!

486 DX 40, Vesa LB	10.999,-
486 DX-66, Vesa LB	12.998,-
Pentium 60, včetně řadiče VLB IDE	29.998,-
Pentium 90, včetně řadiče VLB IDE	41.998,-

Zvukové karty

Audio Excel 16, DSP procesor, stereo	3.490,-
Sound Blaster PRO	3.439,-
Sound Blaster 16	5.389,-
Sound Blaster 16 ASP	7.178,-

CD-ROM disky - hry, hudba, grafika, utility, erotika... - velký výběr za perfektní ceny

Monitory

SVGA Color, MPR II	8.628,-
14"	12.990,-
15" Filtr - sklo, vynikající parametry	490,-

Modemy

14400 Externí, fax	5.950,-
14400 Interní, fax	5.590,-

Harddisky

210 MB	8.502,-
420 MB	8.247,-
540 MB	9.913,-
700 MB	12.688,-
montáž Amiga / PC	tel.

CD ROM

SONY 33A	5.490,-
MITSUMI triple speed	6.690,-

Paměti SIMM

1 MB	1.350,-
4 MB	4.950,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Výukové programy

Pro Amiga i PC (5 - 8 tř.)	199,-
Zeměpis, Přírodopis, Dějepis	199,-

Počítačové sítě

Novell, Lantastic	
Kompletní služby včetně projektu.	

Počítače AMIGA

A1200, A4000	tel.
CD 32	SUPER CENA

Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1.390,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2.490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2.890,-
RAM externí, 2-8 MB A500(+), 2 MB	4.490,-
2 MB + hodiny pro A500	3.999,-
2 MB + hodiny A1200	6.789,-
4 MB + hodiny A1200	8.868,-
Blizzard 1220, 4MB	9.900,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12.490,-
Blizzard 1230-II, 8MB, 40 MHz	14.490,-
Externí disketová jednotka	tel.
Radič IDE pro A500 externí	3.990,-
Radič IDE pro A500 interní	3.490,-
Radič CD-ROM pro A1200	2.900,-
Reducek Amiga-VGA monitor	390,-
Koprocesory	tel.
Videodigitizery	od 5.490,-
Scanner 800 DPI !!!	5.990,-
Alfa Scanner color, 256 lis, barev	12.990,-
Myš Amiga 400 DPI (perfektní)	590,-
Monitor PHILIPS	9.850,-
Libovoľné jiné príslušenství	tel.

Software AMIGA

Účetnictví pro Amigu (nejlepší na trhu)	1.990,-
Účetnictví pro Amigu (v. pro 1 MB RAM)	990,-
CS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIV apod., více jak 130 druhů	1.990,-
CS fonty pro Broadcast titler, Scala	2.500,-
CS prostředí a tisk (KS 2.X a výšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-
Protracker 2.3 komplet	99,-
Nástroje + songy (11 disket!!)	490,-

Hry shareware

- Velký výběr her pro PC a Amigu

Servis PC

- Operativní servis u zákazníka

Antivirová první pomoc

- Operativní servis u zákazníka
- Záchrana dat
- Pravidelné antivirové kontroly

Modernizace PC

- Výrazně zvýšení výkonu
- Možnost vykoupení starších komponentů

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)

Dodáváme i libovoľnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

Vyžádejte si kompletní ceník

ATLANTIDA NOVÁ ADRESA

AMIGA CD32

CD přehrávač + herní konzole



6.580,-

CD-ROM, RAM 2MB, AGA chips, 16,8 mil. barev, ovladač, CD disk - hry Oscar a Diggers. Formáty CDTV, CD32, audio CD, audio CD + MIDI, audio CD + G, video CD, Photo Kodak CD.

Kompletní test CD32 a popis CD formátu a příslušenství je uveřejněn v časopise Atlantida News 1, test Paravision SX1 v Atlantida News 3.

PHILIPS CM 8833-II

Barevný stereo RGB monitor, úhlopříčka 14", vstup Amiga a composite video, max. rozlišení 600x300 PAL/NTSC, vertikální frekvence 47-62 Hz, horizontální 15 kHz.



9.760,-

C64 Terminátor	3.567,-	VidiAmiga 12 RT	8.296,-
A1200	ceny na dotaz	VidiAmiga 24 RT	15.860,-
TRA 1220-0	4.636,-	VidiAmiga 12 Sound & Vision	5.490,-
Blizzard 1220-4	9.882,-	MegaMixMaster	2.318,-
Blizzard 1230-0 / 40 MHz	9.882,-	Monitor C1942, MicroVitec	14.396,-
Blizzard 1230-0 / 50 MHz	12.932,-	Paravision SX1	9.516,-
SIMM 4 MB pro turbokarty	5.978,-	Sound Mate 4	650,-
VidiAmiga 12	4.636,-	Canon BJ 10xs + kabel	8.540,-

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adresy, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dohlídku. Infomujte se na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník Commodore, SEGA, nebo PC s aktuálními cenami.

Pro prodejce výrazné slevy. Žádejte dealerský ceník.

NO, NEJSEM SICE TAK NADŠEN, ALE URČITĚ JE VÝHODNĚ
KOUPIT SI HRU SE SLEVOU U FIRMY GAMES WORLD

KUPÓN NA SLEVU

CENA HRY NAD 1000 Kč SLEVA 100 Kč
CENA HRY OD 500 DO 1000 Kč SLEVA 50 Kč
CENA HRY DO 500 Kč SLEVA 25 Kč

GAMES WORLD, s.r.o.
Vodičkova 41 - Praha 8
116 00 Praha 1
TEL.: 02/51 05 28 34

TENTO KUPÓN VYSTŘÍHNĚTE A ODEVZDEJTE
V PRODLEJNÉ PŘI NÁKUPU NEBO ZASÍLETE FIR-
MĚ GAMES WORLD SOUČASNĚ S OBJEDNAV-
KOU NA ZASLÁNÍ 2021 NA DOHLÍDKU. SLEVY
SE NEODÚTÁVÍ - NA 1 HRU 1 KUPÓN!

PRO PŘEDPLATITELY JE SLEVA DVOJNÁDOU-
ČTĚTE NA STRANĚ 4



KUPÓN NA SLEVU

STO

KORUN ČESKÝCH

Firma JRC Vám při jednorázovém náku-
pu zboží za více než 1000 Kč poskytne
na tento kupón slevu 100 Kč. Kupón
nemůže kumulovat. Platí do odvolání.

PC SHOP

Vlastní bankovní účet
110 00 Praha 1
telefon: 02/24228640

Vlastní bankovní účet
110 00 Praha 1
tel.: 02/3634700 fax: 02/5240665

Slezská 48
120 00 PRAHA 2
tel.: 02 / 25 10 93

Firma Atlantida je od 25.1.1995 definitivně přestěhována do nové prodejny. Prostory v Husitské 11 jsou uzavřeny.

SEGA



MEGA DRIVE II

dva ovladače + 1 hra



4.990,-

16 bit, MC 68000, grafika s vy-
sokým rozlišením, deseti kaná-
lový stereozvuk, SCART konektor,
možnost připojení CD-ROM

Ceník kompletního sortimentu SEGA na vyžádání.

QuickShot®



Velký výběr joysticků
a ovladačů pro Amiga,
Atari, IBM PC a SEGA.



POČÍTAČE PC 386, 486, Pentium

Konfigurace na přání, ceník sestav na vyžádání.

SUPER NABÍDKA PC 486 DX4/100

Sestava obsahuje:

4 MB RAM,
HD 200 MB,
MINITOWER,
MB 486 DX, 256 KB cache,
CPU AMD 486 DX4/100 MHz, IDE ISA,
SVGA 512 KB, barevný monitor 14" MPR II,
klávesnice CZ/US

bez DPH
30.320,-

s DPH 36.990,-

Doplňky:

	bez DPH	s DPH
upg. z ISA na IDE VLB		
+ SVGA 1 MB VLB	1.640,-	2.000,-
upg. HDD 420 MB	1.295,-	1.580,-
upg. HDD 540 MB	2.385,-	2.910,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed	6.549,-	7.990,-
AUDIO EXCEL 16 bit zvuková karta	2.450,-	2.990,-

Prosíme, informujte se o aktuálních cenách.
Na přání Vám sestavíme libovolnou konfiguraci.

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Mák-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

Chaloupeckého 1913

169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258





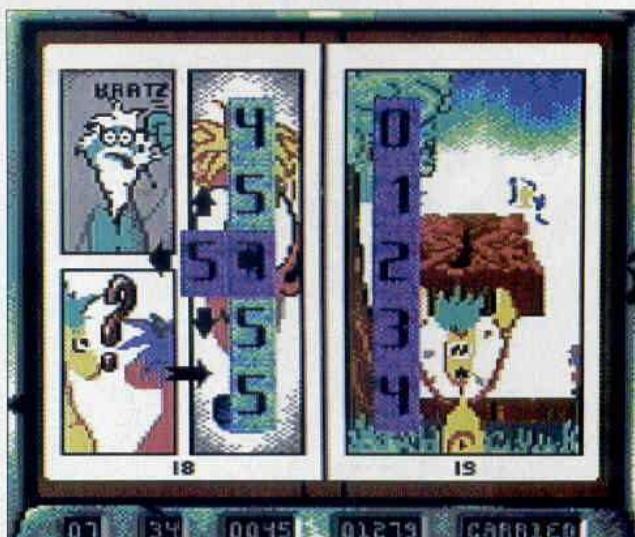
■ C64, AMIGA

Addgar

Baf! Addgar, tof logická hra pro C64 od DIGITAL EXCESS. Jako kdyby jich bylo málo. V intru si můžete vybrat buďto z instrukci, příběhu nebo dokonce odstartovat hru. Tedy, když si přečtete příběh (vzhledem ke copyrightu ho nemůžu zde uvést), a pokud se pokusíte přečíst instrukci, které jsou pro změnu vypsány nečitelným fontem, a konečně spusťte samotnou hru, budete si moci nastavit obtížnost (beginner, advanced), či popřípadě vložit kód pro přístup k vašemu poslednímu levelu, nebo si zahrát od začátku. Pohybujete se kameny po jakési otevřené knize (pozadí) tím způsobem, že joys-

tickem najedete na kámen a držením fire jej přemístíte na místo určení. V každém levelu se objeví vždy několik kamenů s odlišnými čísly či znaky, někdy dokonce i dva na sobě. Vaším úkolem je kameny vyrušit pomocí znaků či čísel. Musíte vždy dát na sebe dva stejně kameny. V případě, že některé kameny jsou v lichém počtu, musíte zvažovat, které dva kameny dají na sobě jaký nový součet, který může být maximálně 9. Hru můžete hrát ve dvou módech - začátečník a pokročilý, jediný rozdíl je akorát ve znacích, misto čísel se zobrazují znaky: svíslá čára = 1, vodorovná = 2, plus = 3, rovno = 4, není rovno = 5, kolo = 6, kolo se svíslou čarou = 7, s vodorovnou = 8, křížem = 9. Ty se skládají jako číslice. Nevýhodou je pouhý jeden život, což je velmi málo při typu hry, obzvlášť, když se vám ještě počítá čas a máte omezený počet tahů (velmi často rozhoduje jeden tah). Při pohledu na obrazovku zjistíte, že u spodního okraje je několik ukazatelů: první znázorňuje level, druhý počet možných tahů, třetí čas, čtvrtý vaše score a pátý zvolený mód hry. Co se týče provedení, musím pochválit velmi pěkně udělanou hudbu, ale i grafické provedení ujde, obzvláště úvodní intro a menu ke hře se zvláště provedeným výběrem nabídkových položek. Myslím, že i hráč, který nemá rád logické hry, by si tuhle mohl s chutí zahrát pro dobré zpracování.

FLASH ■



07 34 0045 01279 CARRIED 1

ADDGAR

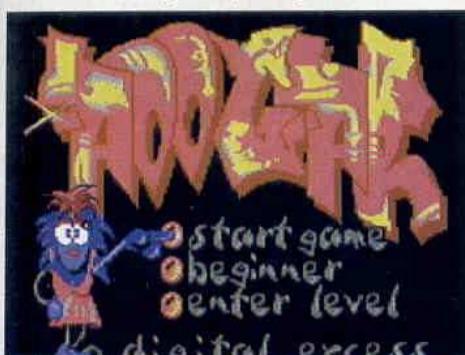
GRAFIKA:
HUDA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

- + dobrá hudba, když
- jen jeden život, obtížné

HŘÍČKA
Quadrant 90
Orb 83
Nova II 76
ADDGAR 73
Black and White 60

73%

Testováno na: C64. Existuje na: C64, Amiga. Výrobce, rok: Digital Excess, 1994. Zapojil: Citadel fan club. Testoval: Flash.

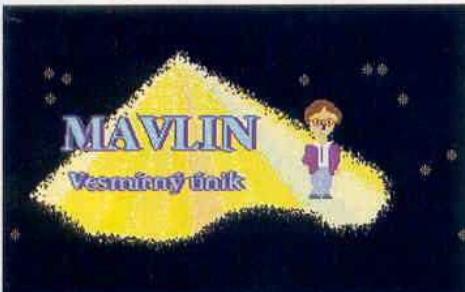


■ PC

Mavlin - vesmírný únik!

Na trh dorazila další hra české provenience. Bohužel ne příliš kvalitní adventure. Ne všechny začátky jsou lehké.

Necíkal jsem nic moc, ale to, co jsem spatřil, mi lehce vyrazilo dech. Na obrazovce to zavřelo barevnými čtverci a z „pisispikru“ se ozval zvuk ne nepo-



dobný smažení vajec na pární (no co, trochu přeháním, ale vážně nic moc). Pak jsem byl informován, že hrdinu příběhu si spletli Moguni, inteligentní mimozemské bytosti, s nějakým Gagifem Kolkolem a unesli ho místo něj (s tou inteligencí to nebude zas tak horký) na svou rodnou planetu. Bohužel Moguni, rozpoznávší svůj omyl, odmítou našeho hrdinu dopravit zpět. Tak to by byla nepříliš originální zápletka a teď k samotné hře. Hra je ovládána standardně myší, tj. pravým tlačítkem si vybíráte činnost a levým ji vykonáváte. Jak

jem již předeslal na začátku, grafika opravdu za moc nestojí. Hlavní hrdina, Mavlin, je animován velmi nekvalitně - pravda, uznávám, že animovat postavičku není jednoduché, ale tak zlé to zase být nemuselo. Pozadí tvoří obvykle několik málo barev a je nezajímavé. Největším kladem hry je, že lze vypnout zvuk a tím předejít opravdovým potížím s bolestí hlavy. Dalším, tentokrát skutečným kladem je, že po nezdařeném tahu (když Mavlin zemře) je možné hru vrátit zpět. Když pominu některé skutečnosti (jako například, že do prvního patra mogunské stavby se dostanu až po „obutí“ pružin a následném skoku), jednotlivé úkoly jsou celkem zábavné a rozumné. Celkově hra stojí hluboko pod

**MAVLIN - VESMÍRNÝ ÚNIK!**

GRAFIKA:
HUDA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

- + hra je v češtině
- hrozná grafika a animace
- zvuk jen na PC Speaker

ADVENTURE
Space Quest V 82
Tajemství Oslího ostrova 75
Innocent Until Caught 70
Space Quest I 25
Mavlin - vesmírný únik 18

18%

Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM. Požadavky: 286, 1 MB RAM, 1,2 MB HD. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Mael, 1994. Zapojil: JRC. Testoval: Muddok

průměrem. Takové Tajemství Oslího ostrova je mnohem lépe udělané a zábavnější. P.S. Ne mohu se vyhnout tak špatnému hodnocení, neboť mohu hru porovnat s jinými českými produkty.

MUDDOCK ■



JOURNEYMAN PROJECT

Předně si uvědomte, že interface této hry je SKUTEČNĚ trochu divné a není to tak úplně vaše chyba, pokud vám přímo nesedne. Pokud se vám hra občas sekne, opět to nemusíte připisovat vašemu fluidu, sem tam se to stalo každému, koho znám. Pokud máte v počítaciči něco horšího než Pentium a nejste takoví blázni jako já, tak Journeymana radši ani nehrajte. Musím vás taky upozornit, že patrně hodně úkonů má více druhů řešení. Většinou jsou dvojího druhu - nenásilná a ta, která násili z vaší strany vyžaduje. Výsledek je ale stejně vždycky stejný - ten špatný natáhne bačkory, takže vlastně o nic nejde. Podobně jako třeba v King Questech si ale i zde můžete zvolit způsob řešení problémů, který vám vyhovuje. Musím se také přiznat, že ne na všechny problémy jsem přišel sám. Takže díky všem těm, kteří mi poradili. Tak a teď k věci.

Píše se rok 2318 a vy jste stále zaměstnancem speciální jednotky. Vaše označení je Agent č. 5. Nejste ale žádný Avatar, nýbrž pěkný lenoch a ulejvák. V práci taky dostanete pěkně vynadáno, ale to už předbíhám. Takže se nejprve probudíte, ze stolku vezmete litačku (transport card) a vydejte se do zaměstnání. Tam si stisknutím čídelku pívolejte výtah a nastupte do něj. Stiskněte knoflík s podezřelým nápisem „1“ a vyjedete do prvního patra. Pročtěte si informační panel, který je u transportéru. Pak jděte k transportéru a otevřete ho. Transportér je ale nedůvěryhý a tak jakmile do něj vlezete, chce po vás litačku. Vy mu ji klidně strčíte do škvírky, jinak také zvané „card slot“. Transportér je spokojen a nechá vás zvolit si cílovou stanici. Navolte Temporal Protectorate Annex (TPA). Až tam dorazíte, vydejte se jakoby se nechumelilo ke dverím a sáhněte si na desku vedle nich. Budete opět proskenováni a transformováni a zrentgenováni (jako ještě mnohokrát v této hře). Jděte doleva, přímo do velitelského střediska. Otevřete dveře a vejďte. Přistupte k počítaci a podívejte se na display. Až se počítac vykocá, zadejte mu požadovaný kód. Doporučuji uložit si pozici, protože tady se budete moci podívat na pár krátkých filmů (CD se docela vytáhne). Až skončíte, ozve se poplach a vy budete muset naběhnout do „ready place“. Stačí vyběhnout ze střediska, dát se doleva, otevřít dveře a z nimi pak zase doprava. Otevřete dveře a jste tam. Uvnitř nejprve otevřete skleněný poklop a vezměte si klíč, který byl pod ním. Pod sklem najdete také bio čipy. Hezký je seberte a přejděte ke generátoru. Vejděte dovnitř a o víc se nestarejte. Vylezte ven a jděte k výtahům. Stiskněte čídelko a vejďte do výtahu. Dveře se za vám zavřou a až se opět otevřou, nezbude vám nic jiného, než vyběhnout ven a vydat se k Pegasu (malá lodíčka). Nastupte a nechte se usadit k řídícímu pultu. Podívejte se na levou obrazovku a navolte 200000000 BC (což znamená 200 000 000 before Christ, v češtině tedy 200 000 000 let před Kristem, tedy něco jako 200 000 000 p.n.l., ale to je stejně jedno). Aktivujte datum tlačítkem ACTIVATE.

Po přesunu časem se dostanete se do hez-

kého údolí, na jehož konci je sopka. Vyjděte ven a vydejte se dolů kanónem. Až uvidíte kámen s nápadnými písmeny „TP“, nakopněte ho. Šutrák se otevře a uvnitř najdete panel. Strčte do něj kličem ze základny a otevřete si tak cestu k černé skřínce. Seberte disk se všemi nahranými údaji. Zavřete šutrák a aktivujte bio čip.

Vraťte se časem do základny TPA a bezkážně naběhněte do řídícího centra. Nyní otevřete CD přehrávač (je v pravo, kdybyste ho nemohli najít). Vraťte tam disketu z pravéku a zavřete ho. Vrhněte se na pravý monitor a opět zadejte požadovaný kód. Následuje příval zajímavých informací, které si hezky pročtěte, pokud umíte anglicky a nebo se na ně jenom hezky podivejte, pokud holt anglicky neumíte a nebo hru stopněte, naučte se anglicky a pak se k ní zase vraťte.

Vaše další kroky povedou do Pegasa. Nyní se bude cestovat a záleží vám jenom na vás, kam se vydáte dříve. Hra se dokonce trochu mění podle toho, v jakém pořadí lokace navštěvujete, ale až tak samoznáto zase neni.

Mars:

Otevřete dveře do dolu a projděte jimi. Tady najdete transportér. Použijte páku a vezměte si klič a štipačky. Vyjděte ven a najděte robotku (je vlevo). A teď pozor. Uhněte doprava a počkejte až vás druhý robot mine. Pak najděte kyslikovou masku, napláňte ji kyslikem a vezměte si ji. Vraťte se ke generátoru štítu (shield generátor), podívejte se na monitor a zvolte „návrat k předchozímu“ (return to previous). Otevřete vstupní panel kličkem a spusťte diagnózu.

Nyní se budete muset probojovat kódovacím systémem, který se až nápadně podobá našemu známému logiku (jo, myslím tu stolní hru, které se říká logik, logic, mastermind, či kvovjak ještě). Máte před sebou celkem tři úrovně. Pokud některou z nich nezvládnete, neskončíte, ale dostanete se zpět na začátek sub-hry. Bohužel je to celé časově omezené na několik minut, proto si hru rádeji uložte ještě než se do ní pustíte.

Až se vám ji podaří vyhrát, navolte „retract“ a vrátte se

Warning:

Oxygen supply
is critically low.

O₂ level: 12%

Estimated
time: 00:02:31



Address Book
BioChip - Mapping
BioChip - Pegasus
Oxygen Tank

©1998 PRESTO STUDIOS INC. ALL RIGHTS RESERVED 97698

k transportéru. Najdete kyslikovou masku. Napláňte ji a vezměte ji. Nyní se vydejte do bludiště, ale pozor. V bludišti se můžete po-



hybovat jen s kyslikovou maskou. Její zásoba kyslíku je ale omezena na pět minut a tak si





musíte pospišit. Protože jsem už nenašel kompletní plánek bludiště, budete si to muset projít sami, ale aspoň si užijete. Pochopí-

re a za nimi najdete zatuhlého Arease. Podobně jako s prvním robotem i tomuhle odmontujte ksichtik a seberte jeho bio čipy. Areas pak totálně zkabuje, ale toho si už nemusíte všimat. Následně se teleportujete zpět na základnu TPA.

Austrálie:

V Sinclairově laboratoři dostanete šipku do těla a máte po srané. Abyste se dostali ven z vašeho vězení, budete si muset zahrát na doktora. Máte štěstí, že vás chytře zavřeli právě v laboratoři, takže máte všechno, co budete potřebovat, při ruce. Nejprve si vryvete injekci z těla a pak ji prozkoumejte na molekulárním analyzáru. Nejprve se podívejte na displej analyzáru a pak mu strčte šipku do chlopňe na levé straně. Až se vynádíváte, aktivujte molekulární syntezátor. Nyní budeme muset budovat tři molekuly. Na princip jsem nepřišel a ani v manuálu nic extra jako třeba Mendělejevova návodě nebylo, takže vám doporučím to samé - zkoušet, zkoušet a zase zkoušet. Až se vám konečně podaří dát molekulu dohromady, trochu s ní zakývejte a za chvíli vám molekulární syntezátor vyplovne antijed. Vezměte si ho a je po starostech. Sice to není důležité, ale když se trochu porozhlédnete po svém bývalém vězení, narazíte na další filmeček. Chudák myšák, že jo?

Nyní vyjděte ven z laborato-

ře a ráte chvíli běhat do kolečka až najdete modré dveře. Dávejte si taky pozor, ať vaše vzdálenost od nejbližšího živého organismu nejde pod deset metrů. Až najdete modré dveře, otevřete je a vejděte. Za chvíli na vás bude jeden nepříjemný robot mířit pistoli. Musíte se bránit a tak vytrhněte kabel vysokého napětí a dotkněte se jím konstrukce, a tak je následná reakce nasnadě. Docela efektní, že jo? Nyní se podívejte na chlapíkův ksichtik a prozkoumejte ho. Pod ním najdete pár bio čipů. Vezměte je. Získáte tak „retinal scan bio chip“ a „optical memory bio chip“, které se budou v budoucnu hodit. Následuje příjemná destrukce postavy, která vám tam ponechá jenom pistoli. Vezměte si ji, bude to dobrá pomůcka ve finální sekvenci. Nyní se vratěte do základny TPA.

Norad 6:

Tady se ocítíte osamoceni v kyslikové komoře. Vaším úkolem je zastavit Poseidona, který si hraje s čudliky v odpalovací sekci. Běžte směrem do doků a najdete dveře. Než je otevřete, budete si muset nejprve pohrát s kontrolním panelem a vyrovnat tlak po obou stranách (něco jako v Periheliu na Amize). Až se odemknou, vejděte do doků a projděte jimi. Jděte koridorem až ke dveřím do kontrolní místnosti sekce Alfa. Abyste otevřeli dveře, budete muset použít bio čip, který se jmenuje „retinal scan bio chip“. Pokud jedete podle návodu, tak jste už v Austrálii byli a tudíž ho máte u sebe. Použijte ho a dveře do střediska se otevřou. Uvnitř si kecněte k řídícímu pultu. Na levé obrazovce uvidíte Poseidona, který se pokouší nastavit střely na několik měst. Vy ale nevete, která to jsou a tak si budete muset pohrát s trackballem a deaktivovat všechna cílová města. Pozor! Vaš časový limit se postupně snižuje a tak si hru raději uložte, než se do toho pustíte. Pokud uspějete, Poseidon se naštve a pujde vás zmlátit. Nyní pojdete k oknu a podívejte se do doků. BAF! Poseidon tam už je, rychlik jeden a hned začne do okna mlátit. Nyní se otočte k obrazovce a navolte automatiku (automatic), kterou pak aktivujete (activate). Až se Poseidon probourá dovnitř, zachytí ho mechanické tlapky a hošík to pochopitelně neprežije. Nyní mu už jen otevřete ksichtik a seberete další bio čipy do sbírky.

Údajně existuje ještě jedna metoda, ale tu jsem nevyzkoušel. Zná ale docela sympaticky a tak si ji možná budete chtít prubnout sami. Jděte k přetlakovým dveřím a na druhé straně uvidíte Poseidona. Zapněte přetlak a ten Poseidona roztrhá. Pak tlak zase vynovnejte na obou stranách dveří a otevřete je. Následný postup je stejný. Otevřete jeho ksichtik a seberte mu bio čipy, už je nebude potřebovat.

Opět se vratíte do základny TPA. Nechte základnu základnou a vraťte se pomocí transportéru domů (snad to už nemusíte popisovat krok za krokem). Vyjedete nahoru výtahem a jděte k zavřeným dveřím. Do škvírky pro karty zastrčte výbušnou kartu. BUM!!! Na druhé straně už stojí zlý terorista Sinclair (rve mi to srdce když k tomu jménu připojuji tenhle přívlastek, ale co se dá dělat). Ze Sinclairovy zbraně si nic nedělejte, klidně vytáhněte tu svou a pomaloučku, povolnou ho zastřelte, nebude reagovat rychleji, takže žádný strach. Tim jste zachránili Cirolovské ambasády a blízké setkání čtvrtého druhu může nastoupit. C'est la vie. C'est ne pas?

telně doporučuji hru před nasazením masky uložit a nespolehujte se na automapingu.



Retribution

1. část

1. THE OBERON OASIS

1. MISE

V oblasti se vyskytuji Krellanské stíhačky a raketová síla. Stíhačky jsou lehké a vaš stroj je vybaven dostatkem řízených střel na jejich snadnou likvidaci. Vyplati se alternativně využít laser k získání bojových zkušeností v „dogfightu“ pro pozdější misi. Pozemní cíle mohou být zničeny pouze pomocí raket. Pro snazší zaměření se držte blízko při zemi s minimální rychlostí. Pokuste se

točte na ně zepředu. Plati heslo dvakrát měř, jednou střílej - tj. budte opatrní, abyste nezasáhli svého vědce. Pozice vědců se na radaru vždy objeví, když jste v dosahu.

4. MISE

Ihned po startu odpalte zařízení Vulcan. Po té letejte okolo a snažte se zničit co nejvíce množství odpalovacích zařízení biologických zbraní, která potkáte. Pravděpodobně budete muset přes některé plochy letět vícekrát. K sestřelení stíhačů použijte předchozí metody.



zničit každé jednotlivé silo při prvním náleitu. Nestřílejte více raket než je nutné, ale především nestřílejte na žádné jiné cíle v oáze. Konečně, speciální péči věnujte silu nejvíce na jihu. Je totiž jediné, které střílí naváděné raketky. Přiblížte se k němu v paralelním kursu, vypusťte „chaff“, po chvíli ostře zahněte a napadněte silo několika raketami.

2. MISE

Váš úkol zde je likvidace vývojového střediska biologických zbraní. Jediným problémem se jeví ve vlnách naléhavající stíhači středního typu. Likvidace není obtížná, ale dejte si pozor, nesou raketky (po spatření Radar Warning se braňte pomocí „chaff“). Nejefektivnější způsob jejich ničení je kooperace laseru a raket. Přiblížte se k nepřátelské stíhačce, zatímco se vaš zaměřovací systém zaměří. Pak odpalte z malé vzdálenosti raketu a zničte stíhače palbou laserů dříve než si stačí obnovit štíty.

3. MISE

V této misi půjde o záchrana čtyř vědců z rukou Krellanů. První z nich se nachází přímo za místem vašeho startu. Další dva jsou přímo v oáze. Čtvrtý je na dosti plochém místě na východě mapy. Vyhýbejte se letu nad horami. Nepřátelské tanky je nejpraktičtější ničit raketami. Neustále se pohybujte, abyste se vyhnuli jejich raketám. Neú-

nepoškoditelná. Konečně, pokud zničíte jedoucímu vlaku motor, do elektrárny již nepochybně nedojede a vagóny se stanou snadnějším terčem.

2. MISE

Využijte svých raket k destrukci zbývajících sil v okolí přístavu. Pokuste se zničit co nejvíce vozidel hned na začátku mise, dříve než se dostanou k elektrárně. Zbývající zlikvidujte palbou raket, stále z dosahu elektrárny. Těch několik nepřátelských stíhačů se jistě stane terčem vašeho umu.

3. MISE

Letě přímo k přístavu a používejte raket destrukce všechny instalace včetně sil, které jste mohli minout v misi minulé. Pak se vydějte na jih směrem k malé zátoce, kde uvidíte svůj hlavní cíl. Není nezbytné sestřelit nějakého stíhače.

4. MISE

Tato misa je velmi obtížná. Jakmile začnete, zamířte k elektrárně. Pak raketami zničte jednu z obranných věží (pouze jednu). Je důležité koncentrovat palbu pouze na jednu z věží. Neopomeňte uvolňovat „chaff“, zatímco útočíte. Po likvidaci věže (patrně si vyžádá několik náletů) letě k jihu do oné malé zátoky, kde si vyzvednete torpédový zásobník. Lette nízko k nechráněné straně elektrárny a poté vystřelte torpéd. Ujistěte se, že neminejte. Vtip je totiž v tom, že torpédo máte jen jedno a jestli minete, budete opakovat celou misi. Po úspěšném zásahu elektrárna začne hořet a posléze se potopí.

3. THE PROCYON INITIATIVE

1. MISE

V této misi se poprvé setkáte s minami. Jsou koncentrovány kolem velkého radaru. Zlikvidujte je laserem z co největší vzdálenosti. Pokud se příliš přiblížíte, zaměří se na vás. Pro tuto variantu navrhují rychlý ústup. Radar posléze zničte palbou laseru (rakety budete potřebovat na zelená raketová síla).

2. MISE

Použijte raket k destrukci elektrárny a raket/laseru na protivzdušnými střelami vybavená vozidla. Budte opatrní na stíhači krytí. Krellanské stíhačky jsou sice lehké nebo střední, ale je jich mnoho.

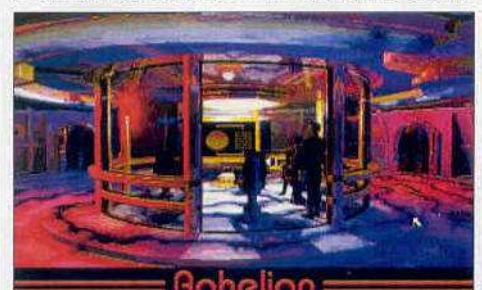
3. MISE

Všechny čtyři pěchotní transportéry se musí dostat do Control Center, jestliže chcete

2. THE HYDRO POWER-STATION

1. MISE

Snažte se vyhýbat přiblížení k samotné elektrárně, jež je chráněna čtverem věží s raketami a laserem. Likvidace samotných vznášedlových vlaků je relativně jednoduchá. Jediným nepříjemným místem je přístav. Je bráněn šesti malými raketovými silami. „Chaff“ vám nepomohou! Máte k dispozici pouze čtyři raketky. Precizní střelba je zde nezbytná; terče jsou malé. Ignorujte směle zásahy laserem; po zásahu několika raket bych vám doporučoval opustit místo bojiště velmi rychle (použít afterburners). Rovněž primý útok zepředu z vás udělá snadno zasažitelný terč. Na místo bojiště se vratěte po obnovení štítu. Neplýtvajte střelivem na budovu elektrárny - konvenčními zbraněmi je



misi úspěšně dokončit. Využívejte „chaff“ k odvrácení raketových útoků na vaše svěřence. Neprátelské tanky likvidujte kooperací laserů a raket. Snažte se ničit dříve ty blíže k vašim transportérům.

4. MISE

Střely typu Earthworm se pohybují pod ze-



mi a jejich startovací pozice je přímo pod 12 nepřátelskými tanky. Destrukce tanků nezastaví Earthwormy. Tři střely jsou vypáleny ze všech světových stran. První raketa útočí ze severu, druhá z východu. Poznáte je podle tmavé stopy, jež za sebou nechávají. Přiblížte se k nim a zničte je dříve než dosáhnu Control Center kooperaci raket a laserů. K úspěšnému dokončení mise je nutné zničit alespoň dvě z každé trojky střel. Perimetru základny totiž skýtá jakousi ochranu.

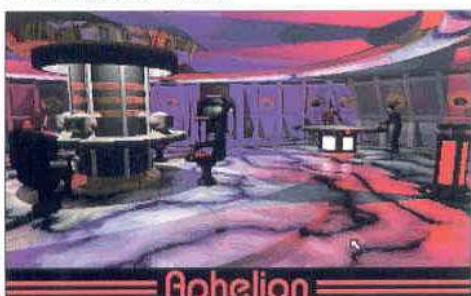
4. FRAGMOS III

1. MISE

Nouzové volání je Krellanská past. Signál přichází z objektu na povrchu planety. Jestliže k němu přiletíte a seberete ho, okamžitě exploduje a jste bez štítů. Tak ho raději nesbírejte. V každém případě, patrně se potkáte s Krellanským Battle-Podem. Toto létající monstrum je smrtici. Jediná šance na úspěch je držet se z dosahu jeho raket, zatímco se na něj zaměříte. Poté lete přímo k němu vypouštějte „chaff“. Cestou střílejte raketu a doufajte, že ho zničíte dříve než on vás. Nezapomeňte předtím sestřelit lehké stíhače a zkontrolovat, že máte nabité štity.

2. MISE

Toto je noční mise. Nepotřebujete zničit každý cíl na letišti k dokončení mise, ale musíte jich zničit většinu. Před útokem na samotné letiště bych doporučoval provést destrukci raketových sil v okolí.



3. MISE

Cílem vaši mise je likvidace raketoplánů. Pozor na Krellanské stíhače. Budou nalétávat v enormním množství.

4. MISE

K likvidaci zásobovacích tanků budete mu-

Spiše lete přímo k továrně na zbraně a co nejrychleji ji vymažte z povrchu.

2. MISE

Vaším úkolem je vycistit krajinu od všech nepřátelských tanků a raketometů. Druzi jsou situováni kolem, nyní již zničené, továrny na zbraně. Jejich raketu jsou silné a pokud se dostanete do jejich dosahu, budí vám země lehká. Nejlepší taktikou zdá se být získání rychlosti, průlet kolem nich do ruin továrny. Nyní na vás raketometry nemohou střílet, ježto jsou k vám zády. V klidu si je vychutnejte laserem a posléze se vydejte na nepřátelské tanky.

3. MISE

Tato mise je čistým „dogfightem“. Setkáte se zde s několika stíhacími bombardéry. Je velmi obtížné je sestřelit jen laserem. Budete potřebovat i raketu. Bohužel si nemůžete dovolit střílet jen raketu, protože jich jednoduše nemáte dost. Své úsili musíte koordinovat s lasery. Jste vyzbrojen také nějakými



se nejdříve deaktivovat jejich silová pole. Generátor štítu je nedaleko od zásobovacích tanků. Jediným způsobem jak zničit tanky je zaplavit kaňon. K zaplavení kaňonu je však nutné zničit přehradu. A přehradu je chráněna silovým polem. Generátor je opět nedaleko a vypadá stejně jako u tanků, ale není chráněn silovým polem. První zničte generátor a pak zlikvidujte přehradu. Střílejte raketu do střední části. Voda pak zaplaví celý kaňon deaktivujice štity zásobních tanků jednoho po druhém, které teď již nebude problém zničit. Nejobtížnější na misi je přežít střelbu Krellanských stíhačů, zatímco střílile na tanky.

5. NEMESIS

1. MISE

Vyhnete se letu blízko Krellanské základny nebo budete jednoduše sestřeleni. Ani se k ní přiblížovat nemusíte, vaše výzbroj stejně není dostatečná k proražení pancíře.



protizemními raketami. Ježto v okolí se žádáne pozemní terče nevyskytují, pokuste se je využít při likvidaci stíhacích bombardérů. Přiblížte se co nejvíce k letadlu a vystřelte na něj pár raket (protizemních). Dávka z laseru by ho měla dorazit. Dávajte si pozor na vaši polohu, abyste se v zápalu boje nedostali k nepřátelské základně.

4. MISE

Vaše tanky útočí ve dvou vlnách po čtyřech. Je nepravděpodobné, že již první vlna prorazí na základnu Krellanů, ale měl byste zajistit, že přinejmenším jeden z druhé vlny to dokáže. Vaše tanky jsou silnější než Krellanské, ale jsou přečísleny v poměru 8 ku 1. Takže vaše podpůrná role je důležitá. Ihned po začátku mise lete na jih přes vaše tanky a shodte nějaké „chaff“ k odvrácení raketových útoků od tanků. Měl byste se držet nad svými tanky a v pravidelných intervalech vypouštět „chaff“ a pomocí raket níčit nebezpečnější z Krellanských tanků. Druhá vlna zaútočí až nějaký čas po první dávající vám čas k obnovení štítů. Tento čas můžete také využít ke střelbě na nepřátelské tanky. Užívejte raket a zůstávejte za hranicí dostřelu.

MUDOK ■

Pokračování příště

Moře her pro Amigu

Ceník her pro Amigu (včetně DPH)

České originální hry

Asterix a Obelix	160,-	ENGALND	410,-
Cesta Imru	200,-	EUROPEAN CHAMPIONS '93	1000,-
Druhá cesta	200,-	EYE OF THE BEHOLDER	430,-
SOUMRAK	200,-	F-17 CHALLENGE	750,-
Stratov Botič příběh	180,-	F-17 STRIKE EAGLE	790,-
Světlá BOB	160,-	F-19 STEALTH FIGHT	860,-
THE DUCK	200,-	FI	760,-
Válka s atomy	200,-	FI17	1300,-
Xatoms & Pexeso	300,-	FALCON OPER FIREFI	440,-
		FIRE AND BRIMSTONE	600,-
		FIRETEAM 2000	430,-
		FIRST DIVIS MANAG	450,-
		FLASH BACK	1300,-
		FLIMBOS	600,-
		FLY HARDER	860,-
		FOOTBALL DIRECTOR 2	410,-
		FOUNDAIONS WASTE	430,-
		FUN SCHOOL	480,-
		FUN SCHOOL 2	480,-
		FURY OF THE FURRIES	1200,-
		FUTURE WARS	750,-
		G LOCO	320,-
		GALACTIC WARRIOR	320,-
		GAUNTLET 2	360,-
		GAUNTLET 3	410,-
		GEARS WORKS	420,-
		GHOULSGHOST	360,-
		GLOBOSILE	600,-
		GOAL	810,-
		GORLINS 2	1350,-
		GOLF	1000,-
		GRAND PRIX	640,-
		GRAND-PRIX CIRCUIT	460,-
		GUNBOAT	750,-
		GUNSHIP	750,-
		GUNSHIP 2000	650,-
		HAMMER BOY	430,-
		HARD DRIVN 2	440,-
		HARD NOVA	440,-
		HARLEQUIN	460,-
		HEAD OVER HEELS	360,-
		HEIMDALL	1150,-
		HEIMDALL 2	1200,-
		HELL RAISER	410,-
		HEROES OF THE LANCE	360,-
		HILL STREET BLUES	600,-
		HITS FOR SIX'13	1050,-
		HITS FOR SIX'19	1050,-
		HOCKEY	550,-
		HOTSHOT	430,-
		HUCKLEBERRY HOUND	440,-
		HUMAN RACE DATA	250,-
		HUMANS	620,-
		HUNT FOR RED OCTOBER	270,-
		HUNT FOR RED OCTOBER II	320,-
		HYPER ACTION	430,-
		HYPERDRONE	430,-
		IMPERIUM	460,-
		IMPOSSIBLE MISSION	1250,-
		INDIANAPOLIS 500	750,-
		INDY JONES LAST CRUSADE	340,-
		INNOCENT	1400,-
		CHASE HO	560,-
		CHASE HO II	560,-
		CHUCK ROCK	600,-
		COLOSSUS BRIDGE 4	1500,-
		COOL WORLD	480,-
		CORPORATION	600,-
		COSMIC SPACEHEAD	480,-
		COVERT ACTION	590,-
		CRACK DOWN	480,-
		CRASH DIMMIES	1700,-
		CRUISE FOR A CORPSE	830,-
		CRYSTAL HAMER	576,-
		CURSE OF ENCHANTIA	880,-
		CYBERPUNK	430,-
		CYTHON	460,-
		DARK FUSION	350,-
		DARK MERE	1300,-
		DELUXE STRIP POKER 2	810,-
		DESERT STRIKE	1100,-
		DIGGERS	1300,-
		DIZZY PANIC	480,-
		DIZZY PRINCE	360,-
		DOODLEBOOK	480,-
		DRAGON OF FLAME	360,-
		DUNE	600,-
		DUNGEON MASTER	1100,-
		EUROPEAN CHAMPIONS '93	1000,-
		EYE OF THE BEHOLDER	850,-
		F-17 CHALLENGE	750,-
		F-17 STRIKE EAGLE	790,-
		F-19 STEALTH FIGHT	860,-
		FI	760,-
		FI17	1300,-
		FALCON OPER FIREFI	440,-
		FIRE AND BRIMSTONE	600,-
		FIRETEAM 2000	430,-
		FIRST DIVIS MANAG	450,-
		FLASH BACK	1300,-
		FLIMBOS	600,-
		FLY HARDER	860,-
		FOOTBALL DIRECTOR 2	410,-
		FOUNDAIONS WASTE	430,-
		FUN SCHOOL	480,-
		FUN SCHOOL 2	480,-
		FURY OF THE FURRIES	1200,-
		FUTURE WARS	750,-
		G LOCO	320,-
		GALACTIC WARRIOR	320,-
		GAUNTLET 2	360,-
		GEARS WORKS	420,-
		GHOULSGHOST	360,-
		GLOBOSILE	600,-
		GOAL	810,-
		GORLINS 2	1350,-
		GOLF	1000,-
		GRAND PRIX	640,-
		GRAND-PRIX CIRCUIT	460,-
		GUNSHIP	750,-
		GUNSHIP 2000	650,-
		HAMMER BOY	430,-
		HARD DRIVN 2	440,-
		HARD NOVA	440,-
		HARLEQUIN	460,-
		HEAD OVER HEELS	360,-
		HEIMDALL	1150,-
		HEIMDALL 2	1200,-
		HELL RAISER	410,-
		HEROES OF THE LANCE	360,-
		HILL STREET BLUES	600,-
		HITS FOR SIX'13	1050,-
		HITS FOR SIX'19	1050,-
		HOCKEY	550,-
		HOTSHOT	430,-
		HUCKLEBERRY HOUND	440,-
		HUMAN RACE DATA	250,-
		HUMANS	620,-
		HUNT FOR RED OCTOBER	270,-
		HUNT FOR RED OCTOBER II	320,-
		HYPER ACTION	430,-
		HYPERDRONE	430,-
		IMPERIUM	460,-
		IMPOSSIBLE MISSION	1250,-
		INDIANAPOLIS 500	750,-
		INDY JONES LAST CRUSADE	340,-
		INNOCENT	1400,-
		CHASE HO	560,-
		CHASE HO II	560,-
		CHUCK ROCK	600,-
		COLOSSUS BRIDGE 4	1500,-
		COOL WORLD	480,-
		CORPORATION	600,-
		COSMIC SPACEHEAD	480,-
		COVERT ACTION	590,-
		CRACK DOWN	480,-
		CRASH DIMMIES	1700,-
		CRUISE FOR A CORPSE	830,-
		CRYSTAL HAMER	576,-
		CURSE OF ENCHANTIA	880,-
		CYBERPUNK	430,-
		CYTHON	460,-
		DARK FUSION	350,-
		DARK MERE	1300,-
		DELUXE STRIP POKER 2	810,-
		DESERT STRIKE	1100,-
		DIGGERS	1300,-
		DIZZY PANIC	480,-
		DIZZY PRINCE	360,-
		DOODLEBOOK	480,-
		DRAGON OF FLAME	360,-
		DUNE	600,-
		DUNGEON MASTER	1100,-
		EUROPEAN CHAMPIONS '93	1000,-
		EYE OF THE BEHOLDER	850,-
		F-17 CHALLENGE	750,-
		F-17 STRIKE EAGLE	790,-
		F-19 STEALTH FIGHT	860,-
		FI	760,-
		FI17	1300,-
		FALCON OPER FIREFI	440,-
		FIRE AND BRIMSTONE	600,-
		FIRETEAM 2000	430,-
		FIRST DIVIS MANAG	450,-
		FLASH BACK	1300,-
		FLIMBOS	600,-
		FLY HARDER	860,-
		FOOTBALL DIRECTOR 2	410,-
		FOUNDAIONS WASTE	430,-
		FUN SCHOOL	480,-
		FUN SCHOOL 2	480,-
		FURY OF THE FURRIES	1200,-
		FUTURE WARS	750,-
		G LOCO	320,-
		GALACTIC WARRIOR	320,-
		GAUNTLET 2	360,-
		GEARS WORKS	420,-
		GHOULSGHOST	360,-
		GLOBOSILE	600,-
		GOAL	810,-
		GORLINS 2	1350,-
		GOLF	1000,-
		GRAND PRIX	640,-
		GRAND-PRIX CIRCUIT	460,-
		GUNSHIP	750,-
		GUNSHIP 2000	650,-
		HAMMER BOY	430,-
		HARD DRIVN 2	440,-
		HARD NOVA	440,-
		HARLEQUIN	460,-
		HEAD OVER HEELS	360,-
		HEIMDALL	1150,-
		HEIMDALL 2	1200,-
		HELL RAISER	410,-
		HEROES OF THE LANCE	360,-
		HILL STREET BLUES	600,-
		HITS FOR SIX'13	1050,-
		HITS FOR SIX'19	1050,-
		HOCKEY	550,-
		HOTSHOT	430,-
		HUCKLEBERRY HOUND	440,-
		HUMAN RACE DATA	250,-
		HUMANS	620,-
		HUNT FOR RED OCTOBER	270,-
		HUNT FOR RED OCTOBER II	320,-
		HYPER ACTION	430,-
		HYPERDRONE	430,-
		IMPERIUM	460,-
		IMPOSSIBLE MISSION	1250,-
		INDIANAPOLIS 500	750,-
		INDY JONES LAST CRUSADE	340,-
		INNOCENT	1400,-
		CHASE HO	560,-
		CHASE HO II	560,-
		CHUCK ROCK	600,-
		COLOSSUS BRIDGE 4	1500,-
		COOL WORLD	480,-
		CORPORATION	600,-
		COSMIC SPACEHEAD	480,-
		COVERT ACTION	590,-
		CRACK DOWN	480,-
		CRASH DIMMIES	1700,-
		CRUISE FOR A CORPSE	830,-
		CRYSTAL HAMER	576,-
		CURSE OF ENCHANTIA	880,-
		CYBERPUNK	430,-
		CYTHON	460,-
		DARK FUSION	350,-
		DARK MERE	1300,-
		DELUXE STRIP POKER 2	810,-
		DESERT STRIKE	1100,-
		DIGGERS	1300,-
		DIZZY PANIC	480,-
		DIZZY PRINCE	360,-
		DOODLEBOOK	480,-
		DRAGON OF FLAME	360,-
		DUNE	600,-
		DUNGEON MASTER	1100,-
		EUROPEAN CHAMPIONS '93	1000,-
		EYE OF THE BEHOLDER	850,-
		F-17 CHALLENGE	750,-
		F-17 STRIKE EAGLE	790,-
		FI	760,-
		FI17	1300,-
		FALCON OPER FIREFI	440,-
		FIRE AND BRIMSTONE	600,-
		FIRETEAM 2000	430,-
		FIRST DIVIS MANAG	450,-
		FLASH BACK	1300,-
		FLIMBOS	600,-
		FLY HARDER	860,-
		FOOTBALL DIRECTOR 2	410,-
		FOUNDAIONS WASTE	430,-
		FUN SCHOOL	480,-
		FUN SCHOOL 2	480,-
		FURY OF THE FURRIES	1200,-
		FUTURE WARS	750,-
		G LOCO	320,-
		GALACTIC WARRIOR	320,-
		GAUNTLET 2	360,-
		GEARS WORKS	420,-
		GHOULSGHOST	360,-
		GLOBOSILE	600,-
		GOAL	810,-
		GORLINS 2	1350,-
		GOLF	1000,-
		GRAND PRIX	640,-
		GRAND-PRIX CIRCUIT	460,-
		GUNSHIP	750,-
		GUNSHIP 2000	650,-
		HAMMER BOY	430,-
		HARD DRIVN 2	440,-
		HARD NOVA	440,-
		HARLEQUIN	460,-
		HEAD OVER HEELS	360,-
		HEIMDALL	1150,-
		HEIMDALL 2	1200,-
		HELL RAISER	410,-
		HEROES OF THE LANCE	360,-
		HILL STREET BLUES	600,-
		HITS FOR SIX'13	1050,-
		HITS FOR SIX'19	1050,-
		HOCKEY	550,-
		HOTSHOT	430,-
		HUCKLEBERRY HOUND	440,-
		HUMAN RACE DATA	250,-
		HUMANS	620,-
		HUNT FOR RED OCTOBER	270,-
		HUNT FOR RED OCTOBER II	320,-
		HYPER ACTION	430,-
		HYPERDRONE	430,-
		IMPERIUM	460,-
		IMPOSSIBLE MISSION	1250,-
		INDIANAPOLIS 500	750,-
		INDY JONES LAST CRUSADE	340,-
		INNOCENT	1400,-
		CHASE HO	560,-
		CHASE HO II	560,-
		CHUCK ROCK	600,-
		COLOSSUS BRIDGE 4	1500,-
		COOL WORLD	480,-
		CORPORATION	600,-
		COSMIC SPACEHEAD	480,-
		COVERT ACTION	590,-
		CRACK DOWN	480,-
		CRASH DIMMIES	1700,-
		CRUISE FOR A CORPSE	830,-
		CRYSTAL HAMER	576,-
		CURSE OF ENCHANTIA	880,-
		CYBERPUNK	430,-
		CYTHON	460,-
		DARK FUSION	350,-
		DARK MERE	1300,-
		DELUXE STRIP POKER 2	810,-
		DESERT STRIKE	1100,-
		DIGGERS	1300,-
		DIZZY PANIC	480,-
		DIZZY PRINCE	360,-
		DOODLEBOOK	480,-
		DRAGON OF FLAME	360,-
		DUNE	600,-
		DUNGEON MASTER	1100,-
		EUROPEAN CHAMPIONS '93	1000,-
		EYE OF THE BEHOLDER	850,-
		F-17 CHALLENGE	750,-
		F-17 STRIKE EAGLE	790,-
		FI	760,-